ANO 8 Nº87 2001 R$ 7,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A REVISTA QUE VESTE A CAMISA
WWW.MACMANIA.COM.BR
Novo G4
É de
babar
Mac OS X
agora
vai
Final Cut
Pro 2
+RTMac
Edite vídeo
em tempo real
Sharewares
de música
Myst 3
Kodak MC3
Como ripar seus
discos no iTunes

A garota da capa

Sou leitor da Macmania já faz algum tempo. Desde a edição número 8, de 1995. Sempre gostei muito das capas que o pessoal da revista inventava. Mas dessa vez vocês estão de parabéns. Duas capas seguidas com mulheres lindas e sensuais, que chamam a atenção de qualquer um!!!

A edição número 85 estava perfeita, mas na edição 86 acho que vocês deveriam ter colocado esse iBook um pouquinho mais pra baixo!!!

Fábio Magalhães
fbiom@mac.com

E tapar aquele umbigo maravilhoso?? De jeito nenhum!

Índice

Titanium na TV

Comprei um PowerBook G4 Titanium e queria ligá-lo na TV para assistir a filmes DVD. Fiz as devidas ligações e consegui conectar TV e G4, sem problemas. Porém, quando ligo o Apple DVD Player, aparece uma mensagem dizendo que o programa não funciona com a resolução do monitor (TV). Tentei todas as resoluções do painel de controle, mas não teve jeito. O mesmo problema ocorreu quando eu usei o iTunes e tentei ligar aquele "Visual" no modo full. A tela da TV fica escura, só rola na tela do G4.

Sérgio Mendes
sgmendes@uol.com.br

Com o PowerBook ligado na TV, abra o painel Monitors e arraste a barra de menu do monitorzinho 1 (tela do PowerBook) para o 2 (TV). Depois vá até o módulo de mirror da Control Strip (o com uma tevezinha; se não estiver lá, restarte) e desligue o mirroring. Deve funcionar.

iBook decepcionante

Pô, que sacanagem. Eu sempre sonhei em ter um iBook, colorido, diferente, uma cor pra cada gosto e agora, acabo de entrar no site da Apple e ver o novo iBook... Cinza, sem graça, igual ao PowerBook. Sei lá, me decepcionei com os caras. Eles deveriam fazer essa versão careta babaca e outra colorida. Sou designer, gosto de cor, coisas novas, criatividade, e não mesmices. Curti muito o PowerBook, mas agora os caras tão misturando as coisas. Está registrada minha indignação.

Caetano Carvalho
Caetano.Carvalho@ogilvy.com

Ninguém lembra mais da época em que você podia comprar computador de qualquer cor desde que fosse bege. Você, como designer, devia ter sacado qual é a da Apple. Mesmice seria insistir no plástico colorido, quando até rádios e ferros de passar estão entrando nessa. A era iMac acabou, rapaz. A moda agora é o "menos é mais" exatamente para contrapor o excesso dos Macs de bolinhas e florzinhas. O iBook é branco, o novo G4 é branco, o Titânio é uma placa de metal com uma maçã no meio. Mas não se preocupe; logo, logo eles voltam à baiolice que tanta gente gosta.

Andróides pecezistas

Amigos da Macmania, este e-mail está alguns meses atrasado, mas o dever de informar aos *macbrothers* consumidores de música eletrônica de um conto do vigário recente é o que me move a escrevê-lo. Fatos: no início de abril, foi lançado o segundo disco do duo eletrônico francês Daft Punk, "Discovery" (por sinal, bem comercialóide e inferior ao primeiro). Dentro do referido CD, que adquiri na ocasião, veio um cartão de plástico com cara de cartão de crédito (*daft card*) trazendo um código de acesso único que permitiria a seu proprietário exclusividade nos downloads de arquivos MP3, com remixes das faixas e novas composições. Os arquivos seriam disponibilizados no site www.daftclub.com, a princípio, a cada quinze dias. Confesso que foi isso que me fez comprar a bolachinha. Entrei no site e, surpresa!!! Um aviso de que o sistema só funciona em PCs e que programas para outras plataformas "serão disponibilizados em breve", me fez broxar, arrependido pela compra. O tempo passou e até hoje nada! Fiquei sabendo que já existem umas dez faixas disponíveis. Mandei um email para o site reclamando e nunca recebi resposta. Engraçados esses caras, espalham o maior bi-bi-bi na mídia, se escondem atrás de máscaras de robôs (agora dá pra imaginar por quê?), louvam instrumentos analógicos (bem, alguns devem ser emulados, é claro, e é provável que um Atari e um Mac tenham entrado em alguma parte do processo de criação do disco), posam de moderninhos, concebem uma estratégia de marketing ixperrrta e simpática, mas depois cagam na saída!

Outra curiosidade/dúvida é que no disco novo dos conterrâneos do D.P., o Air, no final da segunda faixa "How Does It Make You Feel?", uma voz de mulher-robô dita a frase *"Well, I really think you should quit smoking"*. Pode ser viagem minha, mas o timbre parece o da Victoria, uma das vozes do Speech. Será? Se não for, parece que rolou uma inspiração.

Milton Lima Alves
1.000ton@terra.com.br

Sim! O Air usa Mac, o Daft Punk não (ou eles usam escondidos). Detalhe: a música citada é toda "cantada" pela voz Whisper do Speech.

Mac versus PC

Sou (mais um) pecezista que olha com desejo a família Mac, especialmente o novo iBook branco de 500 MHz. No entanto, algumas peculiaridades do Mac têm me deixado meio confuso, até mesmo incomodado... Aqui vão elas:

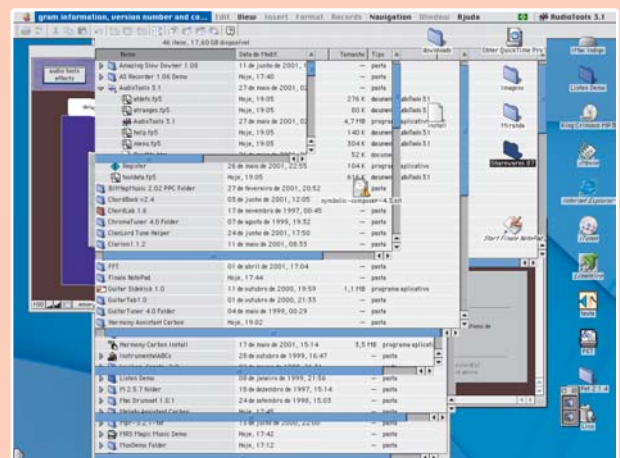
1) Pelo que sei, a forma pela qual o Mac trata seus programas e suas pastas é simplesmente fantástica: mova-a para qualquer lugar e o OS se encarrega de encontrá-lo. Mas agora vem minha dúvida: o OS X é baseado na arquitetura UNIX, e pelo que sei, o sistema de arquivos é extremamente rígido. É o fim da mudança indiscriminada de pastas?

2) Sobre os processadores (corrijam-me se eu estiver errado): a Intel trabalha com um chip CISC de *core* RISC, com um tradutor entre os dois. O PowerPC é um processador RISC, que se utiliza de instruções simples para a realização de tarefas complexas com um ganho de velocidade significativo. No entanto, li que a tecnologia RISC tem incorporado cada vez mais novas instruções, resultando em um processo de fabricação tão complexo quanto o de um chip CISC, para ganhos já não tão significativos, o que comprometeria seriamente seu desenvolvimento no futuro... O que vocês sabem sobre isso?

3) Porque diabos a Apple insiste na praga do mouse de um botão? Já li zilhões de reclamações de Mac-users e PC-users sobre a mesma coisa, e em vez de uma argumentação consistente, ouço a mesma ladainha: "um botão é mais intuitivo, e os menus contextuais são facilmente acessíveis apertando a tecla ⌘ enquanto clica".

Intuitivo?!? Vejamos... o menu contextual está escondido, sendo necessário um esforço a mais para mostrá-lo (desviar a atenção para o teclado atrás da tal tecla). E os tais menus são opções a mais para o usuário ter um controle completo e eficiente do software. O problema não está quantidade de botões, e sim na forma como a interface está organizada!

4) Uma coisa que me deixou completamente pasmo (no mau sentido) com relação ao Mac foi o gerenciamento de memória. É preciso redirecionar a quantidade de memória necessária para CADA programa manualmente?!? Que praga é essa??? Isso é a tal intuitividade tão aclamada por macmaníacos xiitas? Como um leigo que não sabe nem acessar um menu contextual vai se virar para configurar a memória (se ele souber que isso é necessário?!). Ponto para o Ruindows, que toma conta de tudo por si só

Bomba do redator

Poucos sabem, mas algumas bombas são apelidadas de "Gasparetto", pois recebem espíritos de pintores famosos. Essa nitidamente recebeu o mestre Mondrian. Repare nos ângulos retos e a profundidade geométrica. Obra de gênio!

Márcio Nigro

(de maneira muitas vezes explosiva, é verdade, mas toma conta.).
No entanto, a Apple não decepcionou. O OS X e seu gerenciamento de memória mais eficientes vieram para sanar esse erro "besta". Somando isso à tão sonhada estabilidade dos computadores pessoais – PC ou Mac, não importa – vejo ótimos motivos para mudar de plataforma.

Fabio de Oliveira Romeu
kevin@linkexpress.com.br

1) Conforme diz a propaganda da Apple, o Mac OS X funde o poder do Unix com a facilidade do Mac. Ele tem uma certa rigidez, mas o direito de ir e vir das pastas do usuário foi garantido.
2) Certo: a Intel converte as antigas instruções complexas (o C de CISC) internamente numa sequência de instruções mais simples (de um conjunto reduzido, o R de RISC). Esse conceito do que é complexo e o que é reduzido está evoluindo; um RISC moderno é muito mais complexo em termos absolutos que um CISC antigo, embora seja mais simples do que um CISC moderno do mesmo porte. Vide os tamanhos de chip: o G4 usado nos Power Macs é bem menor que o Pentium 4. No caso específico do PowerPC, o único acréscimo de novas instruções foi feito com o AltiVec, com ganhos significativos de desempenho para funções de multimídia até 16vezes em certos casos. Ao contrário de comprometer o desenvolvimento, os chips tendem a ficar sempre mais complexos. Mas essa dicotomia RISC/CISC tem os dias contados, fora da área de computadores de mesa e mais especificamente da arquitetura x86 hoje já é tudo RISC, então nem se ressalta mais esse aspecto.
3) Os Macs vêm com um mouse de um botão, mas o Mac OS X já traz suporte a mouses (mice?) de dois botões e rodinha de scroll. É só tirar aquele mouse inútil da Apple, jogar no nosso lixo e plugar aquele seu Intellimouse da hora.
4) Quer melhor motivo que poder usufruir da melhor, mais bonita, intuitiva e modesta revista de informática do planeta?

Rolando no X

Escrevo para dizer que tive o mesmo problema enfrentado pelo colega Mauro Almeida (edição 84) com relação ao iMouse da Leadership. Tudo funcionava, menos o botãozinho do scroll. Escrevi para a Leadership e nada. Já tinha desistido, quando resolvi instalar o Mac OS X, surpresa: o scroll funcionou, apesar de que os outros dois botões passaram a funcionar diferentemente do esperado. E mais uma surpresa: o botão da direita ativa os menus contextuais do sistema e dos programas!

Mauro Cauville
mauro@persocom.com.br

Mac OS X é o ó do borogodó, o fino da bossa, o crème de la crème. Agora só faltam os programas...

A hora do "X"

Sinto-me muito feliz por estar escrevendo este email em meu iMac DV 400! Graças a todas as informações obtidas pela revista, resolvi "correr o risco". Após quase um ano com a máquina, já vi muitos amigos meus terem de levar seus PCs, com a mesma idade que minha máquina, às eternas assistências técnicas, e eu continuo aqui, firme. Tanto que um colega meu que no começo fazia aquela cara de "meu, você jogou dinheiro fora" hoje já veio me comentar que pensa em comprar um iBook ao invés de um Compaq. Bom, mas o motivo do email é outro. Estou satisfeito com meu sistema 9.03 no iMac. Ele roda muito bem, o Mac está rápido e eficiente como sempre, rodando DVDs sem galhos. Mas confesso que adoraria ver o sistema "X" aqui, na minha frente. Juro que estou perplexo com o "mínimo" de 128 megas de RAM que ele exige. Até tenho isso comigo, mas não é demais? E é realmente uma vantagem instalar esse sistema agora? Tenho medo em relação a futuros periféricos, DVDs (ouvi dizer que não rolava DVD no X) etc. Os softwares vão rodar do mesmo modo nele? Uso MiniCAD, Artlantis e outros não tão usuais.

José Pedro Guimarães
zito2000br@yahoo.com

Na verdade, 128 de RAM não é demais, é de menos. Como já dissemos, com 256 MB o OS X fica bem mais esperto e vai permitir que você use seus programas "clássicos" sem perda de desempenho. O melhor agora é esperar a versão 10.1 (veja matéria nesta revista), que resolve todos os problemas da versão atual.

Nosso telefone mudou
11-3253-0665

Apple e a educação

Sou professora de Educação Tecnológica em duas escolas municipais de Porto Alegre. Na sala de informática só tem PCs. Os alunos conhecem e aprendem desde crianças (as referidas escolas estão situadas na periferia de Porto Alegre) a usar o PC. Por mais que os monitores repitam que o Mac é melhor e fácil, no dia em que forem comprar um, preferirão um PC por se sentirem mais seguros. É claro que o preço importa, mas quem conhece um Mac não quer jamais saber de PC. Eu sou uma pokaprátika que herdou do filho um velho Performa 6200 cujo monitor vive aprontando (todo ano dá uma voltinha na assistência técnica), o drive de CD pifou faz um tempão e não consigo um scanner com porta SCSI. Aliás, comprei um em Miami, mas era muita areia para o meu caminhãozinho e tive que passar adiante. Mesmo assim, me nego a comprar um PC novo, mesmo que o preço seja conveniente. Li no site da Macmania sobre o sucesso de venda do Mac nos Estados Unidos e no Japão devido o seu uso nas escolas. Não estaria na hora da Apple conquistar de vez o mercado brasileiro? Se não começar pelas escolas, vai ser difícil socializar o Mac.

Ida Salvatori
idasalvatori@yahoo.com.br

O primeiro passo a Apple já deu. Finalmente o Mac sai de fábrica com sistema e programas em português. Agora falta o segundo: começar a montar os Macs aqui para poder ter preços condizentes com o mercado educacional. No dia em que a Apple tiver aqui os mesmos descontos para o mercado educacional que tem nos EUA, vai ter muito macmaníaco velho de guerra voltando pra escola.

Capa do leitor

Roberlan Borges
www.roberlanborges.hpg.com.br

CDs que pulam

Vi que vocês publicaram minha dica pra corrigir o bug do CD que pula, mas não colocaram um adendo: o update não serve para Macs antigos (como os Performas) porque é um update pra máquinas com *slot loading* e não gaveta. Aproveitando, aquele ícone da pagina 50 é uma Cher Guevara? É completamente hilário!

Silvio ajr
ajrmail@ig.com.br

Opa! Valeu o toque. Sim, é pouco conhecido o fato de que Cher largou seu parceiro Sonny na década de 60 e se envolveu com um grupo guerrilheiro que queria derrubar o governo guatemalteco. Macmania é história!

Cubo incorporado

Mais uma vez recorro a esta bóia salva-vidas que é a Macmania. O G4 Cubo com o qual trabalho apresenta comportamentos super estranhos: liga e desliga sozinho, entra em modo de hibernação sem ninguém mandar ou em pleno funcionamento. Problemas com o Mac OS não poderia ser, pois recentemente o HD foi formatado e o sistema reinstalado do zero. Extensões idem.

Luiz Claudio Vieira Lopes
lcvl@virgilio.it

É um problema já documentado do Cubo, ligado a uma hipersensibilidade do sensor de presença localizado no botão de ligar. Já pra assistência!

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*
Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*
Patrono: *David Drew Zingg*
Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*
Gerência de Produção: *Egly Dejulio*
Departamento Comercial: *Artur Caravante, Francisco Zito*
Gerência de Assinaturas: *Fone: 11-253-3856*
Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*
Gerência de Circulação: *Roberto Stanic*
Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C.França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*
Capa: *Foto: Clicio*
Direção: Tony de Marco e Tom B
Modelo: Natalia Rodrigues (Mega)
Make-up: Giulianna Moretto
Photoshop: Mario AV
Redatores: *Márcio Nigro, Sérgio Miranda*
Assistente de Arte: *Alessandro Fruk*
Revisora: *Julia Cleto*
Colaboradores: *Alexandre Boëchat, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos H. Gatto, Carlos Ximenes, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fargas, Gabriel Bá, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, Jean Galvão, João Velho, Luciana Terceiro, Luiz F. Dias, Marcelo Martinez, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Orlando, Pavão, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Samuel Casal, Silvio AJR, Tom B*
Fotolitos: *Input*
Impressão: *Copy Service*
Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 577 CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ Fone: 21-879-7766*

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-3253-0665

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

O Mac na Mídia TONY DE MARCO

SEXO, iBOOKS E VIDEOTAPE

Para um nerd, poucas coisas são mais excitantes do que imaginar que a sua atriz pornô predileta usa o mesmo computador que você. Para os fãs da estonteante Teri Weigel, o sonho ganha forma nas propagandas do "PlanetSex.com.br". Parece que a Macmania está fazendo escola.

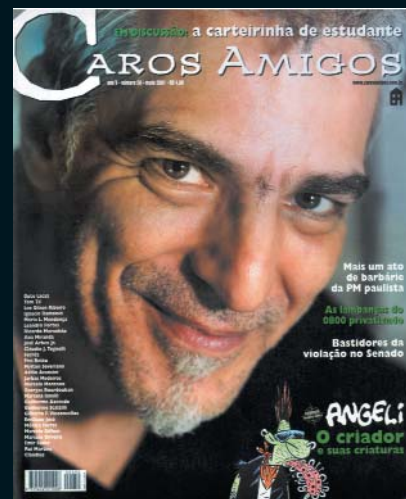
FORBES EM BOA FORMA

Mais uma vez a edição americana da Forbes traz um Mac, dessa vez com uma gatinha, na capa. Parece que a Macmania está fazendo escola.

SUA VIDA. PRA VIAGEM

No coração do Times Square, em Nova York, coração do mundo, um gigantesco painel anuncia o novo iBook, o computador do seu coração.

SEXO, iBOOKS E INTERNET

A revista Época tascou um Mac velho na capa mas recheou a matéria sobre os viciados em chats eróticos com iMacs e iBooks. Pilotando essas máquinas, garotas gostosinhas de lingerie. Parece que a Macmania está fazendo escola.

ANGELI ENTREGA O OURO

Perguntado sobre o que lia na imprensa, o cartunista declarou: "Jânio de Freitas, Clóvis Rossi, Cony... Agora leio também a 'Trip', revistas de música, 'Macmania', para usuários de Macintosh, Marcelo Coelho e Millôr." É mole?

O COMPUTER QUEBROU, E USAR MÁQUINA DE ESCREVER ME TIROU TODA A ENERGIA...

UM POUCO DE ADRENALINA PURA DEVE AJUDAR...

Ó PODEROSO HARDWARE! CONSEGUI UMA VIRGEM AUTÊNTICA PARA VOS SACRIFICAR!!
PLEASE INSERT THE VIRGIN.

A SENHORA... É... ...BEM, É VIRGEM MESMO, NÉ?
O QUÊ?! OUSA DUVIDAR?!

DE QUALQUER JEITO, NÃO IA RODAR — A NÃO SER QUE EU FOSSE UM 286...
LAERTE

Ó PODEROSO HARDWARE!...QUE MAIS POSSO OFERECER ALÉM DE DUAS VIRGENS, CINCO BOIS, QUATRO OVELHAS E DEZESSETE POMBAS?
AQUELA CERVEJA QUE EU PEDI HÁ HORAS!!

NAVEGANDO, EIN?
HM-HM... POR QUÊ?

HOJE É 4ª FEIRA E A SUA PLACA DE MODEM É FINAL 2.

EU SABIA QUE ELES IAM INVENTAR ALGUMA COISA QUANDO ACABASSE O DE CARROS...
LAERTE

Apple volta a dar lucro

A **Apple** apresentou os resultados do trimestre fiscal que se encerrou em 30 de junho. Batendo com as estimativas de vários analistas financeiros, a empresa teve um lucro de US$ 61 milhões (US$ 0,17 por ação). Os resultados, embora sejam bons, não se igualam aos do mesmo período do ano passado, quando a Apple conseguiu US$ 200 milhões (US$ 0,55 por ação). O faturamento foi de US$ 1,475 bilhão, 19% menor se comparado ao mesmo trimestre de 2000. As vendas internacionais foram responsáveis por 44% do faturamento do trimestre. Japão e EUA foram os países onde as vendas da Apple mais cresceram.

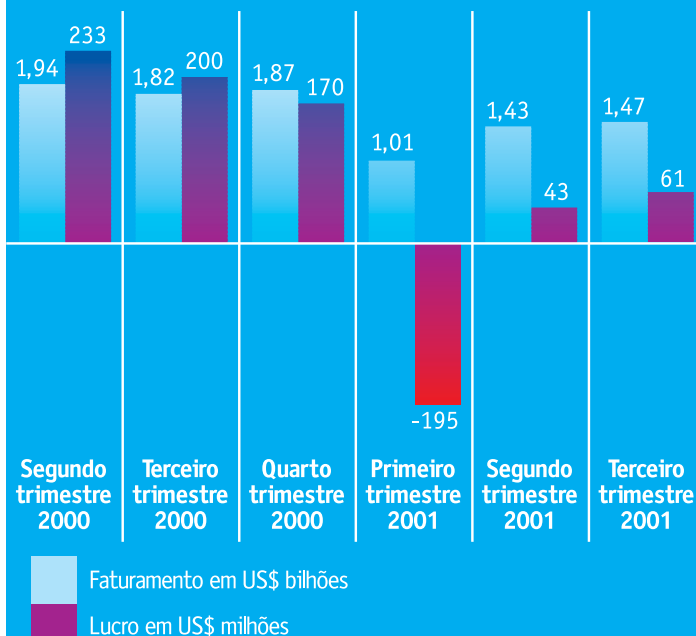
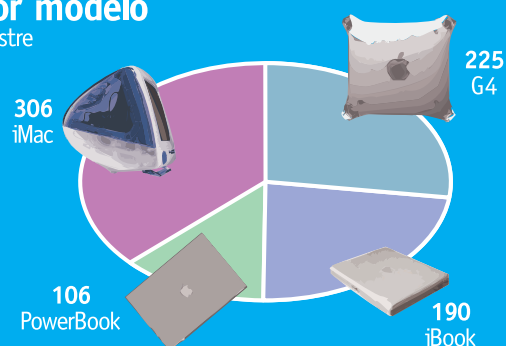
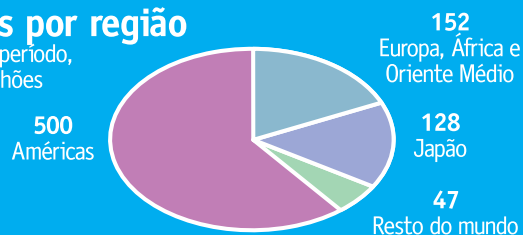
Em dois meses foram vendidos mais de 180 mil iBooks

Segundo Steve Jobs, os principais responsáveis pelo bom desempenho da empresa foram o crescimento na área educacional (onde a Apple voltou a ser número 1, vencendo a Dell) e o novo iBook, que nos dois primeiros meses vendeu 182 mil unidades. Foram vendidos também 102 mil PowerBooks G4 e 200 mil cópias do Mac OS X. Outro fator citado por Jobs como importante foi o lançamento das lojas de varejo da Apple. Duas lojas já estão funcionando; o plano é ter 25 até o final do ano. A Apple vendeu 827 mil Macs durante os meses de abril e junho.
Fred Anderson, diretor financeiro da Apple, garantiu que a empresa está bem economicamente e que os estoques estão sob controle. Segundo ele, a Apple tem US$ 4,2 bilhões no caixa e o próximo trimestre também deverá apresentar uma ligeira alta nos lucros.

Líder nas escolas, novamente

A **Apple** voltou a ser a marca número um de computadores no mercado educacional nos EUA. Tradicionalmente, a empresa sempre foi a líder nesse segmento, desde os tempos do Apple II. Mas nos últimos anos acabou derrapando na pista, perdendo o posto para a Dell. Mas agora tudo está de volta ao devido lugar. De acordo com os números do Quality Education Data (QED), um instituto de pesquisas, a Dell perdeu a primeira posição e não ultrapassará a Apple no próximo ano letivo (2001-2002), que começa em setembro.

Apple volta à posição tradicional, desbancando a Dell

Segundos as estatísticas do QED, a Apple possui uma base instalada pelo menos duas vezes maior do que a concorrente e as vendas para as escolas deverão manter essa mesma relação nos próximos 12 meses – graças ao iBook, principalmente. Com isso, Steve Jobs e companhia já podem se vangloriar de serem líderes absolutos, chegando primeiro em vendas e em número de computadores instalados.
Quem sabe um dia não poderemos nos orgulhar disso quando o mesmo acontecer por estas bandas. Mas primeiro precisamos ter escolas.

Gente de peso na turma

Apple chama criador do FreeBSD para ajudar com o Mac OS X

O mais recente investimento da Apple no desenvolvimento do Mac OS X foi a contratação de **Jordan Hubbard**, co-fundador do FreeBSD. O núcleo do Mac OS X, conhecido como Darwin, é baseado no BSD (sigla de *Berkeley Software Distribution*, o primeiro Unix não-proprietário, lançado em 1979). Jordan Hubbard será gerente do departamento de tecnologia BSD da Apple, cuidando do projeto *Open Source* do Darwin, entre outras coisas. Ele começou sua carreira nos anos 70 e sempre esteve envolvido com a comunidade Open Source.

iBook para viagem

Chega de carregar seu iBook colorido naquela mochila sem graça. A importadora **Belnus** trouxe para o Brasil uma linha de pastas para notebooks que combinam com todos os portáteis da Apple. Os produtos são fabricados pela Sumdex. Segundo Marco Aurélio Rabelo Jr., da Belnus, a ênfase inicial da empresa é nos produtos para macmaníacos. Entre eles, além destas malas, há mochilas nas cores do iBook clássico, com preços entre R$ 150 e R$ 170, e pastas para o novo iBook e PowerBook G4 com preços a partir de R$ 78. Todas estão à venda na loja MacDream.

Belnus: www.belnus.com.br

Poder para queimar?

Apple faz *recall* de adaptadores de força de PowerBooks

Nem tudo é notícia boa em Cupertino. A **Apple** está convocando dois *recalls*. O primeiro é para quem tem um PowerBook G3 comprado entre maio de 1988 e março de 2000. O adaptador de força que veio junto com o portátil (ou que foi comprado avulso durante esse período) esquenta muito e corre perigo de pegar fogo. Entretanto, nenhum caso de combustão foi relatado até agora. A Apple já foi informada de seis pessoas que reclamaram de superaquecimento, mas nada de pior aconteceu. Mesmo assim, a empresa não quer correr riscos e está fazendo um *recall* desse adaptador. O modelo de fonte com problemas é o Macintosh PowerBook 45W AC Adapter, Model Number M4402, com conexão de dois pinos. Esse adaptador foi vendido para a América do Norte, Japão, América Latina e Ásia/Oceania.
Os macmaníacos brasileiros que participaram do *recall* tiveram uma terrível surpresa ao receberem seus adaptadores: uma cobrança de R$ 65 de taxa de importação. Segundo Inácio Pereira, da Apple Brasil, a culpa foi da transportadora DHL, que cobrou indevidamente essa taxa. "A Apple, em primeiro lugar, pede desculpas pelo transtorno. Quem recebeu a cobrança deve entrar em contato com o AppleLine para receber as instruções de como ser ressarcido", explicou Inácio. A Apple já conversou com a DHL e garante que esse problema não irá mais acontecer.

AirPort interditado

O segundo *recall* é para a estação-base do AirPort. Segundo a Apple, uma pequena quantidade de bases apresentam os seguintes problemas: as luzes de *status* ficam piscando sem parar; o aparelho não responde às conexões com ou sem fios e "reseta" o tempo todo, mesmo depois de um "reset" físico *(hard reset)*. O problema existe nos produtos com os números de série PW940XXXXXXX a PW952-XXXXXX. Os macmaníacos que possuírem uma base nessas condições devem entrar em contato com a Apple para fazer a troca.

Apple: http://exchange.info.apple.com/exchange
AppleLine: 11-5503-0090
0800-1-27753

Acima, a fonte defeituosa; abaixo, a substituta

O Mac no Rio continua lindo

Centro de Serviços tem acompanhamento pela Internet

Foi inaugurado um Centro de Serviços Autorizado Apple no bairro da Tijuca. O **Mac Support** quer chamar a atenção pelo acompanhamento dos serviços via Internet. "No nosso site, o cliente pode verificar como está o Mac dele, se a peça já chegou e outras informações", disse Carlos Simon, um dos sócios da Mac Support. "Todas as manhãs fazemos a atualização do site com as ordens de serviço", explicou. Segundo Paulo Roberto Guimarães, também sócio, por não vender Macs o suporte técnico é a prioridade, garantindo um bom serviço. A Mac Support quer criar também um atendimento diferenciado para novatos, com aulas particulares em residência e uma apostila de truques e macetes do Mac. "Se ficar legal, podemos até disponibilizar esse material no site", completou Simon.

Mac Support:
Rua Conde de Bonfim, 615, sobreloja 201, Tijuca, CEP 20520-052, Rio de Janeiro; telefax 21-2570-6577/21-2288-8546; www.macsupport.com.br

My Mac speaks English, uai!

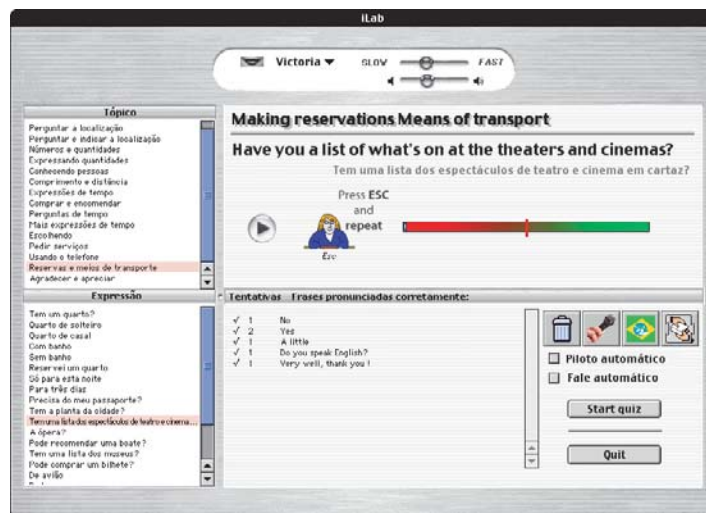
Precisa treinar o seu inglês e não tem com quem estabelecer uma conversação? Então use o seu Mac! Uma empresa brasileira desenvolveu um programa que usa o reconhecimento de voz do Mac para o aprendizado de outras línguas. Batizado de **iLab** (durante a fase de testes era chamado de *iLanguage Lab)*, o software é exclusivo para Mac.

Segundo Marcelo Todaro, da IEBRAS, o iLab surgiu como "opção para quebrar a dependência dos outros elementos didáticos, permitindo ao aluno praticar sozinho, sem necessidade de estar vinculado ao restante de um determinado método".

O programa é derivado de outro software, o Player, que já existe há 5 anos na Europa. O iLab usa o Speech Recognition (do Mac OS 8.6 ou superior), sendo capaz de ouvir o usuário e indicar se sua dicção e pronúncia em inglês estão corretas. A tecnologia Text-to-Speech é responsável pela sintetização de fala. É ele que permite ao programa "falar" as expressões e palavras.

Programa brasileiro usa tecnologias da Apple para treinar macmaníacos

A IEBRAS trabalhou em parceria com a DLA, uma empresa holandesa que implementa cursos de treinamento baseados em computador. Marcelo trabalhou na DLA e foi lá que conheceu o Mac. "Desde então, tornei-me entusiasta da plataforma, a ponto de fazer proselitismo pessoal com meu iBook debaixo do braço em meus locais de trabalho e estudo. No Sebrae, por exemplo, sou conhecido como 'o homem do laptop azul'", conta.

Embora o programa seja exclusivo para a plataforma Mac, a IEBRAS não teve patrocínio inicial da Apple. "Participei recentemente do evento All Media 2001, em João Pessoa, promovido pela Apple, quando conversei com o pessoal da gerência de produtos, do suporte a desenvolvedores e da gerência regional. Houve unanimidade na disposição em nos apoiar e a desenvolver e comercializar nosso novo produto e os produtos futuros, pelo que me sinto ainda mais animado e confiante no sucesso do empreendimento", contou entusiasmado.

E uma versão para Windows? Por enquanto, ainda não. Mas está nos planos desenvolver o iLab para Windows. "Nosso desafio está sendo desenvolver um sistema que não perca o recurso do reconhecimento de voz ao ser portado para fora do Mac OS. Mas esse problema já foi resolvido, o que tornará o iLab e o NetCollege (substituto de livros didáticos e cadernos no processo de estudo e ensino) os softwares educacionais com reconhecimento de voz mais compatíveis do mercado, pois rodarão em Mac, Windows e Linux", completou. O iLab custa R$ 79 e a versão demo (que pode ser usada cinco vezes) pode ser baixada do site da IEBRAS. A empresa está desenvolvendo outros programas educacionais para Mac: o NetCollege e o Macingo (jogo de palavras cruzadas em inglês).

IEBRAS: http://www.iebras.com/software

Um sonho de Mac

Uma das reclamações mais frequentes dos usuários de Mac brasileiros é a falta de apoio depois que eles gastaram seu dinheiro em um computador e o levaram para casa. Volta e meia surgem casos de usuários que tiveram problemas em seus Macs e passaram por dias de suplício para vê-lo solucionado. Parece que essa história pode mudar. A **MacDream**, revenda Apple de São Paulo criada em setembro de 1999, procura atender todas as necessidades de seus clientes, mesmo depois que levam o Mac para casa. "O objetivo da MacDream é oferecer não só o melhor computador, mas o melhor atendimento antes e depois da venda", garante Marcio Toyama, um dos sócios da revenda.

Revenda em São Paulo aposta no pós-venda para conquistar os clientes

Por isso, a MacDream se especializou no pós-venda. "Não temos assistência técnica, mas se o Mac que o cliente comprou conosco tiver algum problema, nós retiramos a máquina sem custo adicional e a trazemos de volta", afirmou. Além disso, o atendimento é personalizado e diferenciado. "O cliente chega com uma necessidade e nós procuramos montar uma estrutura completa para ele", explicou.

Por dois anos consecutivos, a MacDream foi a única revenda Apple a ter um estande *(foto)* na Fenasoft, uma das maiores feiras de informática da América Latina.

A loja também oferece cursos na área de Web Design e edição de vídeo (Final Cut Pro) e opções de periféricos para Mac.

MacDream: www.macdream.com.br

Enquete

Perguntamos no nosso site:

Que programa você está esperando sair nativo para o Mac OS X para mudar de vez para o novo sistema?

Programa	%
Adobe Photoshop	**26,12%**
Virtual PC	**18,47%**
QuarkXPress	**8,96%**
Microsoft Office	**7,28%**
After Effects	**3,73%**
Final Cut Pro	**2,99%**
Todos os acima	**28,73%**

Planilhas na mesa

Processadores de texto, calculadoras e vários outros programas já são compatíveis com o Mac OS X. Pode-se até escolher. Agora, programas de planilha *(spreadsheet)* para o novo sistema operacional são poucos.
Além do AppleWorks, agora existe o **Mesa 3.0.** O software da P&L Systems foi escrito em Cocoa (biblioteca de programação nativa do Mac OS X) e tem todas as funções padrão dos programas do gênero: cria gráficos, planilhas múltiplas e mais de 100 funções matemáticas. Além disso, tem uma interface baseada em ícones, construtor de fórmulas e barra de ferramentas personalizadas, e importa arquivos do Microsoft Excel.

Mesa 3.0 é o único programa de planilha para o OS X

O Mesa 3.0 custa US$ 129. A versão demo é totalmente funcional, porém limitada a uma planilha de 20 por 20 células.
Mesa: http://homepage.mac.com/mesa3/Mesa3.dmg

DAVE de graça

Para quem usa o Mac OS X e precisa se conectar a uma rede Windows, uma boa solução é o **DAVE 3.0,** programa que é compatível com o OS X e pode ser obtido gratuitamente.
É um cliente de rede Windows que implementa no Mac o protocolo CIFS (uma extensão do SMB), permitindo a conexão entre Macs e PCs.
A Thursby diz que, como não foi possível ainda lançar uma versão completa do DAVE para o OS X, decidiu transformar o programa em freeware. O preço da versão completa (para o Mac OS 9.x) é US$ 149.
A versão disponível para download tem alguns problemas: só funciona no Mac OS X 10.0.4, não se conecta a outros Macs com o DAVE instalado e os programas que rodam no Classic não enxergam as máquinas Windows.
Thursby: www.thursby.com

A Aspyr, empresa especializada em portar jogos para Mac, lançou a atualização "carbonizada" (adaptada para o OS X) do game **The Sims**. São dois updates, um para o Mac OS clássico e outro para o OS X. Para rodar o update é preciso ter o jogo original (versão 1.x) instalado. A atualização não pode ser feita sobre a expansão The Sims House Party. O game pode ser jogado tanto no OS X como no Mac OS 8.6 ou 9.x, bastando ter a versão 1.2.5 do CarbonLib. No update foram consertados alguns bugs do jogo original, como problemas de cor de algumas texturas e erros nos créditos.
Update The Sims: www.macgamefiles.com

Fazendo DVD sem SuperDrive

A **LaCie** está prestes a lançar um gravador com as mesmas características do SuperDrive interno dos novos Macs: grava e lê CDs e DVDs e ainda é compatível com o DVD Studio Pro 1.1 da Apple. O drive combo tem interface FireWire, utiliza mídias DVD de 4,7 GB e oferece taxa de transferência de até 11 MB/s. Com discos de acesso aleatório *(random acess)*, a taxa pode subir para 22,16 Mbps.
O tempo de busca é de 75 a 65 milissegundos. Custa US$ 689 (EUA) e vem com drivers para Mac.
LaCie: www.lacie.com

ACDSee roda no X

O Finder do Mac OS X no modo de colunas já deixa ver miniaturas *(thumbnails)* de arquivos de imagens. Mas para quem precisa ver todas as imagens de uma pasta de uma só vez, a melhor opção é o **ACDSee 1.6.** A nova versão desse software, muito popular no Windows, foi "carbonizada". Além disso, tem outras melhorias: aceita scanners que utilizam o padrão TWAIN, a ferramenta para gerar arquivos HTML mudou de posição e o programa ganhou uma nova interface, ainda com aquela cara de "quase Aqua", mas já aceitável. O programa custa US$ 39,95, mas existe uma demo baixável que pode ser usada de graça por 30 dias. O update para usuários registrados das versões anteriores é de graça. O ACDSee é compatível com 40 formatos de arquivos, incluindo MP3 e MPEG.
Os requisitos mínimos de sistema são: Mac OS 8.6 ou superior (incluindo o OS X); QuickTime 4.0; 8 MB de RAM livre; 6 MB de espaço em disco.
ACD: www.acdsystems.com/english/products/acdsee-mac/acdsee-mac-node.htm

Realidade virtual compacta

Usando a tecnologia QuickTime VR de realidade virtual, que gera uma imagem em 360 graus de um objeto ou cenário, o **SpinImage DV OBject Kit** emprega um método mais simples para conseguir filmes tridimensionais para serem colocados na Internet. O processo de captura das imagens é simples e rápido: usa-se uma mesa motorizada, uma câmera DV FireWire ligada ao Mac e só. O programa Autolycus SpinImage converte o filme gravado em um arquivo QuickTime VR ou num objeto HTML que pode ser transferido para a Internet. O custo do kit (que não inclui computador e câmera digital) é de US$ 399,95 nos EUA.
SpinImage: www.spinimagedv.com

Foto Clicio • Fundo Tony de Marco

Big Apple

Patrick Schenk

A feira Macworld de Nova York não trouxe nenhum novo produto revolucionário. Mas e daí? A grande maioria das centenas de pessoas que madrugaram para ver "O Show de Jobs" – a apresentação de abertura da Macworld Expo, no Jacob Javits Center, em Nova York – estava esperando lançamentos de cair o queixo e mudar os rumos do mercado de informática. A imprensa também: um programa de TV sobre tecnologia fez questão de mostrar o evento ao vivo em sua íntegra. Ao final da apresentação de duas horas, sobrou frustração. Cadê o iMac de tela plana? E o G4 com quatro processadores? E o Palm da Apple?

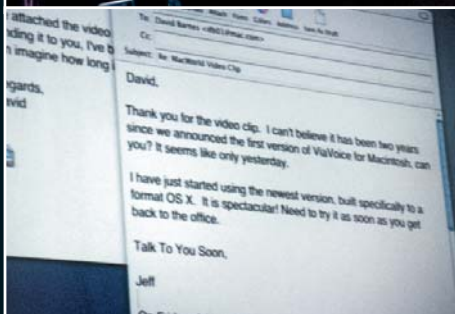
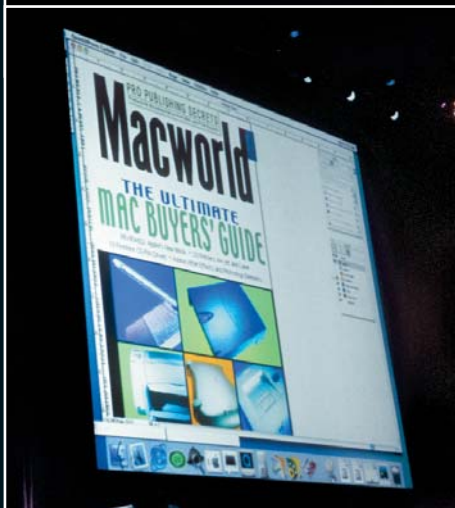
É sempre bom lembrar que a Apple nunca mencionou a possibilidade da existência de tais produtos. Todos são fruto da verdadeira indústria de sites de boatos na Internet, situação inusitada que só existe no mundo Mac. Se por um lado isso prova que a Apple está anos-luz à frente em termos de inovação e design, quando comparada com outros fabricantes de computador, por outro lado cria essa expectativa insana de que um produto bombástico *precisa* ser lançado a cada três meses.

Desta vez não foi assim. E, por incrível que pareça, *isso é bom*. Parece que a Apple aprendeu alguma coisa com o lançamento do Cubo, no ano passado. Agraciado com prêmios e elogios de especialistas no mundo inteiro, o Cubo – o primeiro computador de mesa com design digno do século 21 – não decolou. Basicamente porque seu preço era alto demais e ele foi lançado na hora errada. Tentativas posteriores da Apple de tentar remediar esses problemas não conseguiram levantar as vendas do que, no final das contas, era um ótimo produto.

Está meio na cara que a Apple vai lançar um iMac de tela plana num futuro próximo. As propagandas imensas dos novos monitores com o ▶

Por Heinar Maracy

Colaborou **Sérgio Miranda** • Fotos **Tony de Marco**

Uma palha dos aplicativos que vêm aí para o OS X, de cima para baixo: Maya 3D, Tony Hawk's Pro Skater 2, um protótipo do futuro Quark e o impressionante show de comando vocal do Mac pelo ViaVoice da IBM

slogan *"Hasta la Vista, CRT"* não deixam dúvidas de que, para a Apple, o LCD é o futuro. Mas a Macworld de julho, por mais que insistissem os sites de boatos, não era o melhor momento. O próprio Jobs, em uma reunião com analistas no dia seguinte à apresentação, afirmou que o preço das telas LCD é um dos principais problemas. Um iMac com tela plana hoje não sairia por menos de US$ 1.300, preço considerado alto para um modelo *entry-level*. O outro problema é o desaquecimento geral que a indústria de informática vem enfrentando. Lançar um produto fantástico numa época em que ninguém está comprando não é uma idéia muito boa. Mais vale esperar a temporada natalina. E a Apple ainda tem a chance de lançar algo na Apple Expo Paris, em setembro, e ainda impulsionar suas combalidas vendas na Europa.

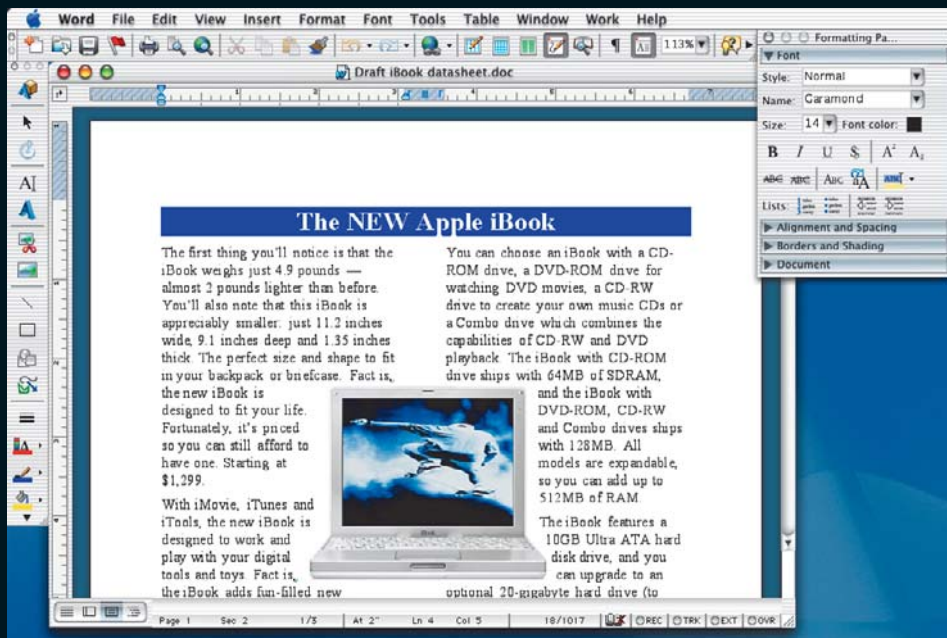
Filtradas as expectativas desmesuradas, o *keynote address* de Jobs se transforma em algo bastante positivo. Os Power Macs G4 nunca renderam tanto por tão pouco dinheiro, grandes desenvolvedores de software se comprometeram com o Mac OS X e a Apple demonstra sinais de estabilidade financeira num período de ressaca geral do mercado de informática. Ou seja: só alegria. E a certeza de que o melhor ainda está por vir.

Mac OS X sai do beta

Boa notícia: o Mac OS X finalmente virou um sistema maduro. Os principais buracos atuais foram tapados, o Finder está mais rápido, programas importantes começam a sair para ele. Má notícia: você só vai poder sentir o gostinho de tudo isso a partir de setembro.

O Mac OS X dominou a primeira hora da apresentação de Jobs. Dez representantes de empresas de software mostraram o que já está quase pronto para o Mac OS X. Chamados de "Os 10 do X", Microsoft (Office), Adobe (Illustrator, GoLive e InDesign), Quark (QuarkXPress), FileMaker (FileMaker Pro), Connectix (VirtualPC), IBM (ViaVoice), World Book (World Book), Blizzard Entertainment (Warcraft III), Aspyr Media (Tony Hawk's Pro Skater 2) e Alias|Wavefront (Maya 3D) demonstraram que estão dando o maior apoio ao novo sistema operacional.

A maioria dos programas apresentados deve ser lançada nos próximos seis meses.

Ao voltar ao palco, Steve falou sobre o Mac OS X 10.1, o primeiro grande upgrade do sistema operacional. Na nova versão, que só deve ser lançada oficialmente em setembro, o Finder está incrivelmente mais veloz (segundo a Apple, de *três a cinco vezes* mais rápido). O redesenho de janelas, cuja lentidão incomoda muito no Mac OS X 10.0.4, ficou bem melhor, pelo menos na apresentação de Jobs (vai saber que Mac ele estava usando, se uma máquina de linha ou algum protótipo monstro, muito mais rápido). Puxar menus, abrir programas, OpenGL... tudo foi otimizado. Finalmente será possível assistir DVDs e queimar CDs de dados (pelo menos nos Macs com gravadores internos de CD; nada foi falado sobre queimadores externos). A interface Aqua também recebeu uma garibada. É possível colocar o Dock em pé, do lado esquerdo ou direito do monitor. Alguns itens do Dock (controle de volume, indicador de bateria e sinal da rede AirPort) podem ser alternativamente colocados na barra de menu, ao lado do relógio. A grande novidade é que o Mac OS X virá com

Patrick Schenk

um cliente de SMB, o protocolo para troca de arquivos do Windows. Isso quer dizer que um Mac em uma rede Windows será apenas mais um cliente da rede, podendo trocar arquivos com os PCs sem precisar de qualquer software adicional.

O sistema vem também com drivers para cerca de 200 impressoras, a versão final do Internet Explorer 5.1 (totalmente compatível com o Java do OS X) e novas versões do iTunes e iMovie. O AppleTalk finalmente (reparou quantos *finalmentes* já falamos?) funciona como deveria, dando acesso a qualquer tipo de Mac, não apenas àqueles com Mac OS 9 e AppleTalk-sobre-IP.

O acesso ao iDisk também foi facilitado. Graças ao uso do WebDAV, acessar seu disco virtual será tão fácil quanto entrar numa página de Web.

O update estará disponível em CD e será grátis (mas serão cobradas as despesas de envio, em torno de US$ 20) para quem já comprou o Mac OS X. Nada foi dito sobre disponibilidade do upgrade para download e, pelo seu tamanho, pode ser que ele não seja oferecido.

O programa Image Capture foi revisto e melhorado, ampliando o número de câmeras compatíveis. No momento da sua demonstração, porém, aconteceu o único fato inusitado do evento: a câmera digital se recusou a ligar, causando uma reação não exatamente educada de um Steve frustrado *(ver box)*.

Novo G4

O filé, no que diz respeito ao hardware, ficou por conta dos novos G4, apelidados de "QuickSilver" ("Mercúrio").

O gabinete mantém o formato dos anteriores, só que mais refinado. A frente foi redesenhada, com gavetas de contorno arredondado e o falante "estilo Cubo" à mostra, sem o tradicional "ralinho", o que só deve fazer bem ao som. O gabinete é de um branco metálico, quase prateado, muito próximo à cor do novo iBook. As alças são totalmente transparentes, sem o friso dos modelos atuais.

Para o bem ou para o mal, só com o Office 10 na rua será possível a consolidação do Mac OS X na prática

Em termos de arquitetura, quase nada foi mudado. Três baias internas e uma meia-baia com acesso frontal para Zip drive. Quatro slots PCI e bus de sistema de 133 MHz.

A aceleração gráfica traz boas novidades. Demonstrando que a ATI realmente perdeu seu prestígio junto a Apple, todos os três modelos vêm com placas de vídeo Nvidia em seu slot AGP 4x. Os dois modelos mais baratos trazem uma GeForce2 com 32 MB de VRAM. O topo de linha vem com a mesma placa, só que com 64 MB de VRAM e o recurso Twin View, que permite ligar dois monitores (combinando um único desktop em duas telas), desde que um deles seja VGA e o outro ADC (como os novos monitores da Apple). A placa mais "porrada" da Nvidia, a GeForce3, está disponível como opcional no site americano da Apple. Fica aqui nossa dica para a Apple Brasil: que tal trazer essas placas para o Brasil e oferecê-las como opcionais para os usuários profissionais? ▶

Steve Jobs já está careca de repetir em todas as Macworlds que a Apple vai bem, contrariando o eterno pessimismo dos analistas de negócios

Mac OS X? Só mais tarde

Adobe e Macromedia vão "carbonizar" tudo, mas não é pra já

Durante a Macworld de Nova York, Steve Jobs chamou ao palco dez grandes empresas para mostrarem seus produtos para o Mac OS X. Todos elas firmaram seu comprometimento com o sistema operacional da Apple, mas nenhuma apresentou um cronograma concreto de quando os programas serão portados.

A Adobe adotou a estratégia de lançar "carbonizados" (adaptados para o Mac OS X) apenas as versões novas dos seus programas. "Não há como parar o desenvolvimento de softwares para portar, por exemplo, o Photoshop 6 para o Mac OS X", explicou Nilson Martinho, Gerente de Desenvolvimento para a América Latina da Adobe. "Por isso, estamos concentrando nossos esforços em lançar só os upgrades dos softwares compatíveis com o OS X", completou. Os primeiros programas a serem lançados, em setembro, na Apple Expo Paris, devem ser os mesmos que foram apresentados na Macworld (Illustrator, InDesign e Go Live). "Até dezembro deveremos ter boas novidades; em julho do ano que vem, toda a linha de produtos Adobe deverá estar 'carbonizada'", disse Nilson.

A grande ausente no discurso de abertura da Macworld, a Macromedia, foi a primeira das principais empresas a oferecer um dos seus programas totalmente "carbonizado", o FreeHand 10. Mas foi só isso, até o momento. Eduardo Souza, gerente da Macromedia no Brasil, confirmou que a empresa pretende portar toda a linha de produtos, mas não será nada tão rápido. "Acredito que levará mais uns 10 meses para que os programas estejam 'carbonizados'", explicou. Segundo Eduardo, a Macromedia não está correndo com o desenvolvimento de programas para o OS X porque não há uma demonstração de interesse da Apple em programas para a Web. "Eu perguntei para a Apple: 'Por que fazer Web design no Mac seria melhor do que no PC?' Eles não souberam me responder. Fica difícil dessa maneira. A Apple não está focada na Web e sim em outras áreas que ela considera mais rentáveis, como *desktop video*", disse. Assim como a Adobe, somente as novas versões dos aplicativos serão nativas para o OS X. "Não espere o Flash 5 nem o Dreamweaver 4 para o OS X", avisa Eduardo. E é bom esperar sentado pelas novas versões.

Já a Corel está indo no caminho oposto, pisando no acelerador dos seus lançamentos para Mac. Além do Bryce 5.0, que já roda no Mac OS X, ela lançou nesta Macworld Expo uma nova marca de produtos que, coincidentemente, tem quase o mesmo nome da campanha publicitária da Apple para os novos G4: *procreate* (sim, tudo em minúsculas mesmo). Essa nova linha é direcionada aos profissionais de design e contém alguns dos progra-

O que sai e quando

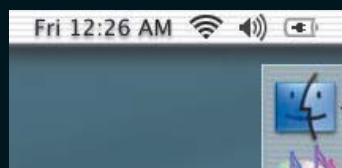
Empresa	Produto	Prazo oficial	Nosso chute
Adobe	Photoshop	Não divulgado	Março/Julho de 2002
	Illustrator	Setembro	
	InDesign	Setembro	
	After Effects	Não divulgado	Maio de 2002
	Premiere	Não divulgado	Janeiro de 2002
Microsoft	Office	Até o final do ano	
	Internet Explorer 5.1	Setembro de 2001	
Quark	QuarkXPress	Não divulgado	A versão 5 será ainda para o Mac OS Clássico; provavelmente será lançada na Seybold, em setembro. Só a versão seguinte irá ser "carbonizada", sabe-se lá quando
Apple	Final Cut Pro	Setembro de 2001	
	AppleWorks	Já disponível	
Macromedia	Dreamweaver	Não divulgado	Meados de 2002
	Fireworks	Não divulgado	Meados de 2002
	Flash	Não divulgado	Meados de 2002
	FreeHand	Já disponível	
Connectix	Virtual PC	Beta gratuito já disponível. Update oficial (pago) até o final do ano	
EMagic	Logic Audio	Setembro	
Alias/Wavefront	Maya	Não divulgado	Janeiro de 2002
Palm	Palm Desktop	Até o final do ano	
Roxio	Toast 5 Titanium	Já disponível (beta)	
Aladdin	StuffIt	Já disponível	
Corel	CorelDRAW	Setembro de 2001	
	Bryce	Já disponível	
	Painter	Já disponível	
Media100	Media100i	Até o final do ano	
	Cleaner 5	Não divulgado	Até o final do ano
Digidesign	ProTools	Não divulgado	Meados de 2002
FileMaker	FileMaker Pro	Já disponível	
Qualcomm	Eudora	Já disponível (beta)	
Extensis	Suitcase	Até o final do ano	
CE Software	QuicKeys	Já disponível (beta)	
Dantz	Retrospect	Já disponível (cliente)	
Netopia	Timbuktu	Já disponível (beta)	
MicroMat	TechTool Pro	Setembro de 2001	
	Drive 10	Já disponível	
Symantec	Norton Utilities	Não divulgado	Janeiro de 2002
	Norton AntiVirus	Não divulgado	Até o final do ano
Bare Bones	BBEdit	Já disponível	
DataViz	MacLinkPlus	Já disponível	
Miramar	PCMacLan	Até o final do ano	
Thursby	DAVE	Beta gratuito já disponível; nada certo sobre a versão final	

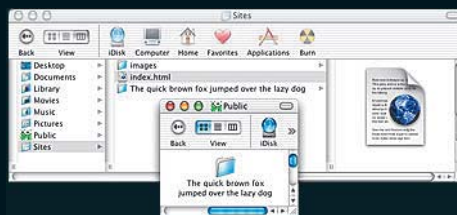
mas comprados da MetaCreations no ano passado: Painter 7, KPT 7 e KnockOut 2.0 – todos eles já “carbonizados”.
O primeiro produto a chegar é o Painter (agosto); os outros deverão estar disponíveis até o final do ano, quando também deve sair o CorelDRAW 10 (que coincidência!) para o OS X.
A empresa canadense anunciou no começo deste ano sua estratégia para a plataforma Mac, fazendo grandes promessas de softwares atualizados e “carbonizados”. Quem quiser saber mais pode visitar o site (www.procreate.com).

Office chega ao 10

O departamento de aplicativos para Mac da Microsoft está bem ocupado. Tanto esforço é para adaptar os softwares da empresa para o Mac OS X até o final deste ano. Bem, no caso do Office, a palavra correta não é adaptar, mas *refazer*. Nesta Macworld, o gerente geral da Unidade de Negócios Macintosh da Microsoft, Kevin Browne, fez um longo discurso e apresentou vários produtos “carbonizados”.
Além do Office 10 (nome oficial do pacote de aplicativos para o OS X), foram demonstrados o Windows Media Player, o MSN Messenger 2.0 e uma nova versão do Internet Explorer, que virá junto com o Mac OS X 10.1. Dois programas ficaram de fora da apresentação: Outlook Express e Outlook:2001.
O Internet Explorer 5.1 final (cujo beta já vem com o Mac OS X) também teve seu momento sob os holofotes. Ele terá novidades como Auto-Preenchimento (AutoFill) e o Internet Scrapbook, ambos já presentes na versão 5.0 clássica. O programa virá com suporte a sete idiomas.
A grande presença no discurso foi o Office 10. Segundo Browne, o grande desafio foi portar 25 milhões de linhas do código Classic do Office para código Carbon. No processo, foram resolvidos alguns problemas do Office anterior, causados pelas limitações do Mac OS clássico, como a impossibilidade de fazer seleções de texto não-contínuo no Word. A interface dos programas também foi remodelada, para tirar todo o proveito dos efeitos Aqua do OS X. Por exemplo, as barras de ferramentas também possuem o efeito Genie (minimizar do OS X).
O Office 10 será um programa nativo para Mac OS X 10.1, ou seja, não irá rodar em versões anteriores do sistema. Além disso, será compatível com todos os outros formatos de arquivos de Office, tanto para Mac como para Windows. Ainda não foi definida a data de lançamento, nem o preço. Apenas já está acertado que quem for um usuário registrado do Office 2001 ou da versão especial (Word + Entourage) irá pagar US$ 149 diretamente à Microsoft.

Eis que chegamos ao que interessa: a velocidade das máquinas. Elas ainda não chegaram ao gigahertz, mas em compensação trazem boas surpresas que farão salivar o pessoal que está atrás da máquina mais rápida possível. Os três modelos trazem processadores PowerPC 7450 (G4), nas velocidades de 733 MHz, 867 MHz e 800 MHz – este com dois chips. Aqui a Apple fez uma jogada esperta: colocou o chip intermediário (produzido em maior quantidade) no Mac topo-de-linha. Dessa forma, quem quiser a máquina mais rápida não vai ter que se preocupar com a escassez do chip mais potente, problema que já está ficando rotineiro. Nem precisava a tradicional corrida Mac x PC para provar que as novas máquinas voam baixo. Desta vez, o Mac de 867 MHz bateu um Pentium 4 de 1,7 GHz em duas frentes, no Photoshop e em edição de vídeo (usando uma versão ainda não lançada para o OS X do Cleaner 5). Mas apenas para ficar na nossa praia, a Apple afirma que o Power Mac 800 MHz Dual roda o Final Cut 70% mais rápido que o topo-de-linha anterior, o Power Mac de 733 MHz, e 20% mais rápido que o modelo Dual de 533 MHz. Aqui cabe um parênteses para explicar essa história do desempenho de Macs duoprocessados.
Com o Mac OS X, um Mac de dois processadores faz muito mais sentido. Programas compatíveis com múltiplos processadores, como Photoshop, Premiere, Digital Performer e o já mencionado Final Cut, com certeza fazem o investimento numa máquina dessas valer a pena. Mas a maioria dos aplicativos de hoje em dia vai rodar em apenas um processador. Todavia, o computador nunca está rodando apenas um software ao mesmo tempo. Basta abrir o programa ProcessViewer para ver

As melhorias no Mac OS X 10.1 atendem a inúmeros pedidos dos usuários.
O Control Strip renasce na forma de ícones especiais na barra de menu...

...as preferências do sistema são organizadas de forma mais lógica...

...o Finder ganha flexibilidade nas colunas e um botão para queimar CDs direto no desktop...

...e o Dock pode ficar nas laterais da tela ou preso a um canto em vez de centralizado

A zica da vez

Corria 1 hora e 5 minutos da apresentação inaugural da Macworld. O novo DVD Player tinha acabado de dar Quit sozinho na cara de Steve Jobs. Ficara para o final da demonstração do Mac OS X a nova versão do Image Capture, o programa que faz a "ponte" entre o sistema e as câmeras digitais. **1** *"Basta ligar a câmera, o que usualmente é a parte do procedimento que toma mais tempo..."* **2** *"Plugar o cabo USB no teclado..."* **3** *"E, assim que o Mac OS reconhecer a máquina..."* **4** Aí ele viu que algo não ia bem. *"Opa, problema técnico."* **5** Jobs trocou algumas palavras com um assistente que estava fora do palco, prontificando-se a pegar a máquina para dar uma olhada. Silêncio eloquente na platéia. **6** Steve ainda ficou paralisado com a câmera na mão por algum tempo: *"Minha máquina não liga!"* **7** Finalmente, deu de ombros e **8 9 10** atirou-a na direção do assistente, obviamente irritado, mas afetando displicência. **11** Foi mal: a máquina ainda quicou no chão antes de **12** ser agarrada atabalhoadamente pelo colaborador anônimo. A platéia deu um urro. Steve retomou a apresentação como se nada tivesse acontecido, mostrando que o Dock agora podia ser colocado nas laterais da tela. O incidente ficaria totalmente esquecido se ele não tivesse, já no final da apresentação, inventado de demonstrar a máquina pela segunda vez. Aí foi o software que deu pau, bem no final. Jobs ficou profundamente irritado.

Ficou a impressão de que Jobs arremessou a câmera longe em um ataque de fúria. O vídeo desmente isso, mas é evidente que ele não deveria ter *atirado* a máquina de jeito nenhum. Na hora do pau, a consciência de ser visto por milhares de pessoas e a necessidade de dar bom exemplo pesaram menos.

que o Mac OS X roda simultaneamente dezenas de processos, que são distribuídos pelo sistema entre os dois processadores. Quando você abre um programa "pesado", o sistema tem como transferir automaticamente processos que estavam rodando em um chip para o outro, de forma a equilibrar a carga. Ou seja, há um ganho de desempenho geral em relação a um Mac com um chip só quando a soma da carga dos processos passar de 100% da utilização do chip. Isso não ocorre no Mac OS 9.

Além dos megahertz a mais, os novos chips trazem uma boa novidade, responsável por boa parte dos ganhos de velocidade: um cache Nível 3 de 2 MB rodando a 25% da velocidade do chip. Os modelos anteriores tinham apenas 1 MB de cache Nível 3. Com um cache desse tamanho, o processador tem acesso mais rápido a instruções recentemente utilizadas. Isso deve acelerar principalmente tarefas repetitivas de processamento intensivo, como captura de áudio e vídeo, compressão de vídeo, render 3D e operações do Photoshop.

A Apple bem que tentou espantar o fantasma dos gigahertz, mas não conseguiu. Jon Rubinstein, vice-presidente da área de hardware, deu uma aula explicando o "Mito dos Megahertz", mostrando com gráficos animados e coloridos que o que vale não são os hertz que sua máquina tem, mas sim a tecnologia do processador. Tudo muito interessante para quem já acredita na Apple, mas ainda incapaz de convencer um pecezista. Todo o marketing da indústria de informática é feito em cima dos hertz da máquina. Por mais que a Apple mostre corridas e benchmarks e fale em *pipelines* e gigaflops, vai ser muito difícil mudar esse paradigma.

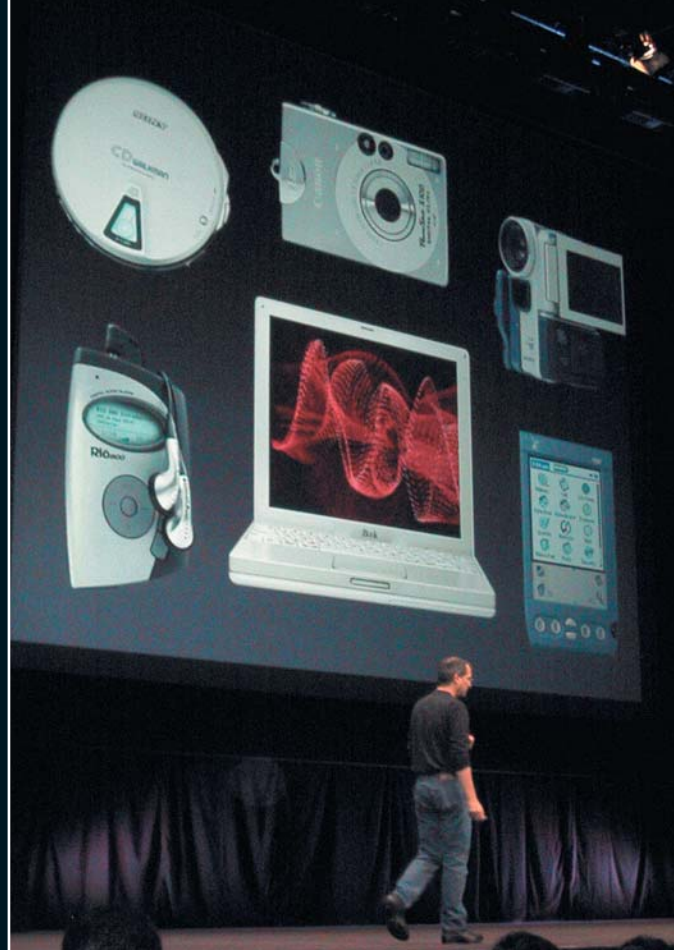
De qualquer forma, a relação preço/desempenho das novas máquinas está excelente. O Power Mac 733 MHz caiu vertiginosamente de US$ 3 mil (preço do modelo com CD-RW nos EUA em julho) para US$ 1.700. Entretanto, apesar de Jobs ter dito que "o topo-de-linha de terça virou o *entry-level* de quarta", este não é o mesmo 733. O novo modelo não tem o cache Nível 3 e o HD é mais lento (e mais barato), de 5400 RPM contra 7200 do anterior. Mas ainda é pouca diferença para uma queda de preço tão grande.

A demonstração do iDVD 2 foi um momento de destaque. No exemplo de interface abaixo, todas as imagens são filmes e não fotografias paradas

Só isso?

A maior decepção, é claro, ficou com os novos iMacs. Embora mais rápidos, nada de significativo foi introduzido na linha “consumidor” da Apple, deixando no ar uma sensação de “tapa-buraco” porque algo bem mais interessante ainda não estaria no ponto para ser lançado. A apresentação dos novos iMacs demorou alguns poucos minutos. Em três versões, com 500, 600 e 700 MHz, 128 ou 256 MB de RAM e 20 ou 60 GB de disco rígido, a única novidade foi o sumiço dos coloridos Flower Power e Blue Dalmatian. Volta às prateleiras o Snow. Os iMac de 500 e 600 MHz já estão disponíveis; o de 700 MHz estava previsto para chegar às lojas norte-americanas em agosto.
Lançado em 1998, o iMac é o símbolo do renascimento da Apple e a prova que a empresa ainda é uma peça importante no cenário tecnológico mundial. O USB, o FireWire, o vídeo digital e o fim da ditadura dos caixotes bege foram algumas das inovações que o iMac trouxe a uma indústria que peca pela mesmice e pela repetição. Todos estavam esperando para já algo tão impactante quanto o que já se viu antes. Não é preciso ter bola de cristal para saber que está nos planos da Apple lançar iMacs com tela plana, SuperDrive ou drive “combo” (capaz de gravar CDs e ler DVDs) embutido. Mas a lição do Cubo foi dura. Mais do que nunca, a Apple está preocupada em lançar seus produtos no tempo e no preço certo.

Ói nóis no DVD

O tradicional “ah, tem mais uma coisa” de Jobs não causou muita comoção desta vez. A surpresa final foi “apenas” um update para o iDVD, programa que permite a qualquer um que tenha QI acima de 50 queimar seus próprios DVDs contendo filmes e *slide shows* de fotos digitais para serem vistos na TV. A versão 2 traz novos temas visuais prontos, botões animados, codificação em segundo plano e possibilidade de gravar até 90 minutos de vídeo. Detalhe: apenas para Mac OS X.
A possibilidade de gravar DVDs em casa parece uma coisa ainda mais distante que a “revolução do vídeo digital” que a Apple iniciou há dois anos com os iMacs DV. Na verdade, ela é uma continuação dessa revolução e também uma prova de que Steve Jobs está fazendo de tudo para transformar o Mac uma máquina diferente dos PCs Wintel.
A inclusão do SuperDrive em dois modelos de Power Mac mostra que a ordem é popularizar a gravação de DVD. Agora você não precisa mais vender um braço e uma perna para poder queimar seus DVDs. Só uma perna já tá bom...
A Apple estima que algo entre 100 e 200 mil Power Macs com SuperDrive sejam vendidos apenas neste ▶

A câmera não funcionou! Grrrr! O DVD do Toy Story deu pau no OS X. Grrr! Paguei o maior mico! E alguém botou água da torneira na minha Evian! Da próxima vez eu atiro essa câmera na cabeça de um!

Patrick Schenk

trimestre, impulsionados pela chegada dos novos modelos. Jobs acredita piamente que, com 28 milhões de aparelhos de DVD já presentes nos lares americanos, está todo mundo querendo gravar seus próprios DVDs. E a Apple *tem* que liderar esse mercado. Outros fabricantes (Sony e Compaq, por exemplo) já estão entrando nessa onda. Mas eles não têm o que a Apple tem: um programa fácil, intuitivo e bacaninha para produção de DVDs. E já na versão 2.0!

Tá bom demais!

Apesar da falta de um produto que fosse absolutamente de cair o queixo, a apresentação de Jobs deixou uma sensação positiva. Os novos produtos não são revolucionários, mas apresentam uma boa evolução em relação aos anteriores.
O Mac OS X começa a se tornar realidade, com o comprometimento público dos grandes desenvolvedores de portarem seus programas para ele. E para quem estava esperando novos e fabulosos iMacs, ficou patente que a Apple está guardando uma boa surpresa. Resta saber se ela virá ainda em 2001. Jobs fez questão de, ao final da apresentação, listar tudo o que a Apple já fez este ano – Mac OS X, PowerBook G4, novo iBook, iDVD, iTunes (opa! Esse é do ano passado) – e pediu para a platéia aplaudir os funcionários e suas famílias, que aguentaram longas jornadas de trabalho para que esses produtos ficassem prontos a tempo. Um verdadeiro calaboca na turma do "é só isso?" e uma prova que muito ainda vai ser feito. Não perdemos por esperar. **M**

O novo G4 tem um gabinete "garibado" em lugar do suposto novo modelo que fora anunciado insistentemente pelos sites de rumores. As mudanças estéticas (na frente e nas alças transparentes) foram do tipo "carro do ano"

Os Macs do momento

	iMac 500 MHz	iMac 600 MHz	iMac Special Edition
Processador	G3 500 MHz	G3 600 MHz	G3 700 MHz
Memória	128 MB (máximo 1 GB)	PC-100 SDRAM	
Disco rígido	Ultra ATA 20 GB	Ultra ATA 40 GB	Ultra ATA 60 GB
Aceleração de vídeo		ATI RAGE 128 Ultra, 16 MB	
Resolução máxima		1024 x 768 pixels	
Drive óptico		CD-RW 8x4x24x	
Portas		2 FireWire; 2 USB; Ethernet (100 Mbps)	
Modem		56k V.90 fax/modem	
Sistemas pré-instalados		Mac OS X e Mac OS 9.1	
Preço (em US$/EUA)	999	1.299	1.499

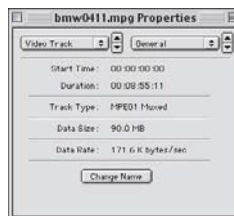
	G4 733 MHz	G4 867 MHz	G4 Dual 800 MHz
Memória	PC-133 SDRAM 128 MB (máximo 1,5 GB)	PC-133 SDRAM 128 MB (máximo 1,5 GB)	PC-133 SDRAM 256 MB (máximo 1,5 GB)
Disco rígido	40 GB (5400 rpm)	60 GB (7200 rpm)	80 GB (7200 rpm)
Placa de vídeo	nVIDIA GeForce2 MX 32 MB	nVIDIA GeForce2 MX 32MB	nVIDIA GeForce2 MX 64 MB + TwinView
Drive óptico	CD-RW 12x10x32x	SuperDrive (DVD-R/CD-RW)	SuperDrive (DVD-R/CD-RW)
Resolução máxima		1920 x 1200 pixels	
Portas		2 FireWire; 2 USB; Ethernet (1 Gbps)	
Slots PCI		4 slots PCI de 133 MHz	
Modem		56k V.90 fax/modem	
Sistemas pré-instalados		Mac OS X e Mac OS 9.1	
Preço (em US$/EUA)	1.699	2.499	3.499

Ripagem automatizada

Quem costuma converter para MP3 vários CDs inteiros de uma vez talvez não tenha reparado numa função muito interessante, oferecida pelo SoundJam e pelo iTunes, que permite ripar automaticamente um CD quando é inserido no drive e, depois de finalizado, ejeta-o, pedindo mais. Para habilitar essa função, vá nas preferências desses dois programas, selecione a seção (ou aba) General e, no menu CD Insert, selecione a opção Import Songs and Eject (Convert All Tracks & Eject, no SoundJam). Porém, é conveniente estar conectado à Internet e deixar ligada a opção de baixar os nomes das faixas automaticamente. Com isso, as músicas convertidas já sairão identificadas com os tags corretos.

O AppleWorks que não traduz

Se você usa o AppleWorks 6.1.2, talvez tenha notado que não é mais possível abrir ou salvar arquivos no formato do Microsoft Word ou Excel. Isso pode ocorrer se você realizou recentemente a instalação limpa *(clean install)* do sistema e esqueceu de arrastar os itens necessários da Pasta de Sistema Anterior (Previous System Folder) para a atual. Para colocar as coisas no lugar, abra a pasta Extensões (Extensions) dentro da pasta de sistema antiga. Localize a extensão MacLinkPlus for AppleWorks e arraste-a para sua pasta de sistema nova. O arquivo será colocado automaticamente dentro na pasta de Extensões (Extensions).
Abra de novo a Pasta de Sistema Anterior (Previous System Folder) e encontre a pasta Suporte a Aplicativos (Application Support). Dentro dela você encontrará uma pasta chamada AppleWorks. Mova-a para a pasta Suporte a Aplicativos (Application Support) dentro da Pasta de Sistema (System Folder) atual.
Por fim, abra a pasta Preferências (na pasta de sistema nova) e arraste a pasta AppleWorks para o lixo. Quando você rodar do AppleWorks, uma nova pasta será criada nas preferências.

Filmes ilegíveis

Você baixou aquele filme "quente" da Internet, mas viu apenas uma tela branca no QuickTime e a mensagem "Required compressor cannot be found" (o compressor necessário não foi encontrado). E agora, onde encontro o tal compressor? Siga os passos:

• Primeiro, atualize seu QuickTime. A última versão (atualmente a 5) sempre tem mais compressores que a anterior.

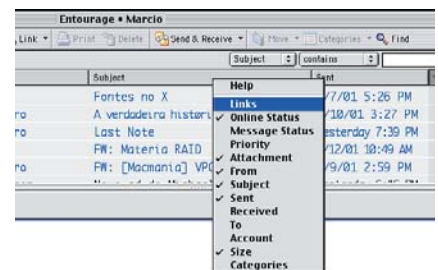
• Com a janela do filme aberta no QuickTime, acione a opção Get Movie Properties no menu Movie e, na janela resultante, selecione Video Track no menu a esquerda e Format no da direita. Em Data Format você deverá ver algo como "Intel Indeo Video R3.2 ou MS MPEG-4". Essa informação pode ou não ser útil.

• Se o filme tiver sido codificado com alguma variação do codec Intel Indeo, é possível pegar uma extensão que resolve o problema (procure por Intel Indeo Video no VersionTracker.com). Infelizmente, isso pode não ser suficiente, pois alguns tipos de filmes AVI não são suportados pelo QuickTime e não há codecs compatíveis para Mac disponíveis até o momento.

• Se a extensão for MS MPEG-4, há a possibilidade de que ela abra no Windows Media Player para Mac. Ele abre arquivos com extensões .wma, .asf e .avi.

• Se nem no WMP o filme rolou, é porque o tal compressor só existe para PC. Aí, só usando o Virtual PC e baixando o codec (compressor/descompressor) certo.

Sem pé nem cabeçalho

Caso você esteja interessado em ver mais ou menos cabeçalhos nas janelas do Outlook Express ou do Entourage, é possível habilitá-los e desabilitá-los.
Clicando junto com a tecla Control em qualquer lugar da área de cabeçalhos (From, Subject e Sent), marcando-os ou desmarcando-os. Assim, você pode, por exemplo, esconder o cabeçalho Links do Entourage, que muita gente considera sem utilidade.

Bug do Final Cut Pro 2

Se você está com a janela Audio Meter aberta no Final Cut Pro 2.0, o programa pode fechar inesperadamente ou travar. Isso é mais comum de acontecer em Macs que têm mais de 1 GB de memória RAM. Para evitar essa situação, mantenha a janela Audio Meter fechada sempre que possível.

Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Brincando com máscaras

Aprenda a mexer em três programas de uma só vez

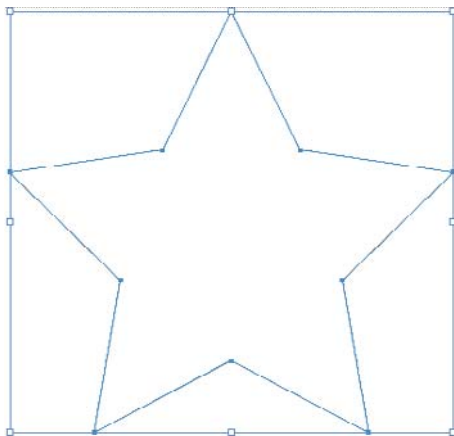
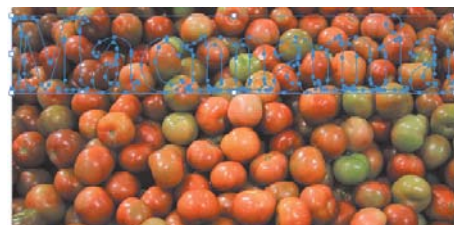
Vamos começar o nosso segundo teste com um efeito simples: máscara. Esse efeito pode tornar-se muito complicado se não soubermos de algumas peculiaridades de cada software.

Illustrator

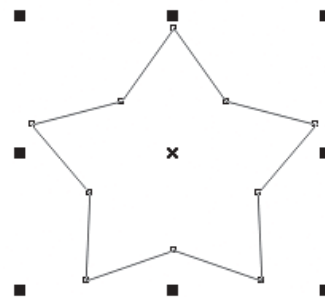
Vamos começar com o Illustrator, da Adobe. O Illustrator tem como adeptos muitos ilustradores digitais que fazem desse programa uma ferramenta onde pode-se dar um fino acabamento às peças.

1 Abra o Illustrator e importe uma imagem: File ▸ Place; em seguida, faça um desenho vetorial qualquer: uma elipse, um quadrado, uma estrela ou uma forma irregular feita com a ferramenta Pen.

2 Posicione a foto atrás do desenho, selecione-os e dê: Object ▸ Clipping Mask ▸ Make (⌘7). A foto entra como preenchimento da figura e deverá estar como na figura abaixo.

3 Você poderá mover a fotografia dentro da máscara se usar a seta branca (Direct Selection Tool).

4 Outra possibilidade de máscaras no Illustrator é fazê-las nos textos. Digite um texto, edite a fonte e o tamanho e dê Type ▸ Create Outlines. Importe alguma imagem (File ▸ Place). Para fazer a máscara para textos, é ideal selecionar o texto e dar Menu Object ▸

Compound Path ▸ Make (⌘8). Posicione a imagem atrás do texto (figura acima) e dê Object ▸ Clipping Mask ▸ Make (como na figura abaixo).

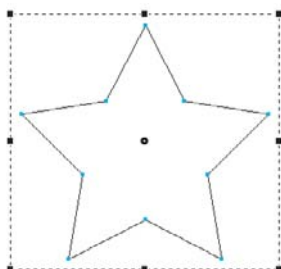
CorelDRAW

1 No CorelDRAW, o mesmo efeito chama-se Power Clip. Vamos aplicá-lo abrindo um arquivo novo e desenhando uma forma vetorial qualquer.

2 Importe uma imagem em File ▸ Import, selecione-a e dê Effects ▸ Power Clip ▸ Place Inside Container. O resultado deverá ser como na figura abaixo.

3 Para editar o conteúdo da máscara, selecione-a e volte no Menu Effects ▸ Power Clip ▸ Edit Contents. Aparecerá uma tela como a figura abaixo. Posicione a foto e, para terminar a edição dê Effects ▸ Power Clip ▸ Finish Editing This Level.

4 Para textos, basta digitá-los, selecionar a imagem e pedir Effects ▸ Power Clip ▸ Place Inside Container .

FreeHand

1 No FreeHand, abra um novo documento e desenhe a forma desejada.
2 Importe uma imagem com File ▸ Import (⌘R). Selecione-a e dê Edit ▸ Cut (⌘X). Clique no desenho que está feito e dê Edit ▸ Paste Inside (Shift⌘V).
3 Deverá aparecer um sinal no meio da imagem. Clique nele e arraste a

fotografia para dentro da máscara.
Para tirar o contorno, selecione o objeto e na palete Object pegue a ficha Stroke (Contorno) e selecione None. Se quiser editar a máscara, basta clicar no "sinal" e movimentar.
Para textos, basta digitar o conteúdo desejado e em seguida, dê Text ▸ Convert to Paths.

A seguir, dê Modify ▸ Combine ▸ Union no texto convertido.
O preenchimento do texto aparece nas áreas que a figura não preenche.

Macmania

Repita os passos 2 e 3 para inserir a imagem dentro do texto.

Macmania

Com esse exercício, terminamos as comparações. Espero que você tenha aprendido mais um pouco sobre cada um dos softwares, percebendo as dificuldades e facilidades de cada um deles. Provavelmente agora você tem uma idéia do que foi "mais fácil" ou "melhor" para você. Para clarear os conceitos, estude, amplie os seus conhecimentos, baseie-se nos fatos e não nas boatarias! M

DENISE SARMENTO www.upgraph.com.br
É designer gráfica e instrutora dos cursos de Design da UPGRAPH.

Atualizando o update

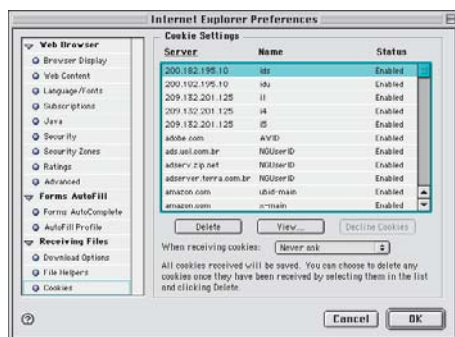
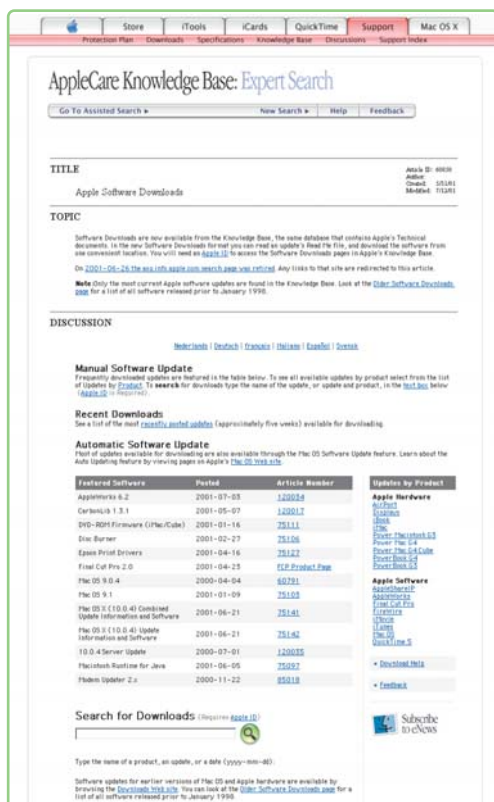
Updates de programas e artigos técnicos estão todos reunidos no AppleCare Knowledge Base

Quem estava acostumado a procurar por updates de programas ou sistemas operacionais da Apple no site de suporte levou um susto no final de junho: o Apple Software Downloads foi fechado sumariamente. Calma, não há necessidade de entrar em pânico. Todos os downloads da Apple agora estão localizados em outra área do site, o AppleCare Knowledge Base. A idéia é simplesmente reforçar o AppleCare – plano de proteção e seguro para os macmaníacos e seus Macs – e também o sistema de ajuda online. Agora, ao procurar um update encontra-se também textos técnicos relacionados às atualizações, manuais dos programas ou de hardware, tudo organizado em artigos *(articles)* dentro da área técnica do site da Apple.
Isso tudo é muito legal, mas tem um preço. Não, não estamos falando de grana (o AppleCare Online é de graça): é que será preciso ter um nome de *login* e senha para baixar os arquivos do site da Apple. Pode não parecer grande coisa, só que a partir de agora acabou a festa do anonimato de downloads.

Para não se perder no site

Todo o processo de adesão ao novo sistema é bem simples. Ao entrar na área de suporte do site (www.apple.com/support), você já dá de cara com o logo do AppleCare e as várias opções do que se pode pesquisar e encontrar. Está tudo ali, arrumadinho para ser fuçado, mas para usufruir dessas maravilhas é preciso criar um *login* (chamado oficialmente de "Apple ID") e uma senha. O Apple ID é o mesmo nome de usuário usado para fazer compras na Apple Store (a famosa loja online da Apple). Se você já tem, beleza; se não, é preciso seguir os seguintes passos:

1 Clique no link Sign Up na página de entrada do AppleCare. Escolha a opção de nova conta e continue.
2 Digite o seu Apple ID (que precisa necessariamente ser um endereço de email) e uma senha (com, no mínimo, seis caracteres). Preencha o resto do formulário com suas informações (endereço, país, se você quer receber emails da Apple com promoções etc.).

3 Pronto, você já está cadastrado. Agora, além de acessar todas as informações técnicas da Apple, você pode comprar alguma coisinha da loja online sem traumas. Para nunca mais ter que digitar essas informações no seu Mac, é preciso que o browser esteja ajustado para permitir "cookies". Isso é feito no painel de preferências do browser (abaixo, no Internet Explorer).

Assim, as informações de acesso ficarão guardadas no seu Mac para acesso rápido ao site (cuidado apenas se você dividir o seu Mac com mais alguém).
Daqui para a frente, tudo fica bem tranquilo. Na página de downloads, você encontra listados os mais recentes updates de programas e do Mac OS. Se quiser algo um pouco mais antigo (quem sabe aquele update do System 7.6?), basta digitar no campo do mecanismo de busca ou então ver uma ultramegalista de todas as atualizações da Apple. Estou avisando: é uma lista *muito* grande de programas. Mas está tudo organizado por plataforma ou programa. Tem desde o sistema do lendário Apple II até programas para o falecido Newton. Tem até softwares para Windows, quem diria...
Mas o AppleCare não é apenas um lugar cheio de aplicativos para download. Há uma grande quantidade de artigos técnicos (em inglês) sobre os programas e sistemas operacionais, listas de discussão sobre todos os Macs produzidos até hoje e instruções para instalação de componentes (como memória e HDs) nos novos Macs. Além disso, as informações estão sendo atualizadas continuamente. É um bom lugar para se visitar e conhecer um pouco mais sobre a plataforma que amamos, não é mesmo?

Dicas e truques

O AppleCare Knowledge Database, embora seja de fácil uso, pode deixar um macmaníaco mais afoito meio tonto com tanta informação. Resolvemos dar algumas dicas para a coisa sair bem mais tranquila.

•O Apple ID *não* é a mesma coisa que o *login* do iTools (o célebre serviço de ferramentas de Internet da Apple). Você pode até usar o seu email "@mac.com" como seu Apple ID, mas acessar um dos serviços não implica estar "logado" no outro.

•Não coloque acentos ao digitar seu nome, ou perigas você receber uma mensagem de boas-vindas do tipo: *"Hello, SZ^rgio".*

•Para trocar qualquer informação pessoal (menos o seu Apple ID e a senha), clique no link My Info.

•Para facilitar, a Apple decidiu incluir todas as informações sobre qualquer update na mesma página (artigo): o nome, versão, data de lançamento arquivos Leia-Me (aqueles que quase ninguém lê...), o tamanho do download e também as versões em várias línguas que existem de um determinado sistema ou programa.

•A ferramenta de busca funciona com atalhos *(keywords)*. Por exemplo, para procurar um download, você digita *kbdload* para acelerar o processo de procura. A lista completa de abreviações está no seguinte endereço: `http://www.info.apple.com/help/knowledgebase/advanced_help.html`

•Se você quiser pesquisar algum assunto (por exemplo, "como reinstalar o Mac OS X"), basta digitar (em inglês) a frase inteira para que o sistema encontre todos os artigos técnicos sobre esse assunto.

•Se você é um daqueles que não vêem com bons olhos a necessidade de *login* e senha, leia a política de privacidade do site para ter certeza que suas informações pessoais não serão usadas para o Mal.

•O site pode ser visitado em outras línguas que não o inglês: é só escolher entre italiano, alemão, espanhol, inglês do Caribe ou austríaco, entre várias outras línguas.
Não, infelizmente o português do Brasil não está disponível – ainda. **M**

SÉRGIO MIRANDA

Delta 44 e 66

O estado-da-arte do som digital por um preço acessível

Uma das grandes satisfações de quem trabalha com áudio digital, seja com produção ou criação, é ver como a linha de qualidade que divide os produtos profissionais e domésticos ficou mais tênue de uns tempos para cá, principalmente no que se refere às placas de gravação/playback. A resolução de 24 bits deixou de ser privilégio de poucos e já começa a ser o padrão de fato de estúdios e produtoras de som. E, talvez graças ao formato DVD, o *sample rate* de 48 kHz também está começando a ficar para trás, dando passagem para o de 96 kHz.

Uma empresa que está bem ligada nessa evolução é a M Audio, divisão da Midiman, que lançou a série Delta de sistemas DAW (Digital Audio Workstation). A Quanta Technology, que distribui os produtos da M Audio no país, gentilmente nos emprestou para testes os modelos mais básicos da família, a Delta 44 e a Delta 66, que impressionaram bem pela qualidade e pelo preço acessível.

Os dois produtos são compostos por uma placa PCI e uma caixa externa *(Break Out Box)* com quatro entradas e saídas análogas com conexão balanceada e não-balanceada para plug de 1/4 de polegada ("banana"). A Delta 66 ainda conta com a interface S/PDIF, o que garante mais duas entradas e saídas digitais para cabo RCA/coaxial. Para aproveitar bem esses dois produtos, no entanto, é necessário ter um G4, G3 ou Mac com placa aceleradora G3, e 96 MB de RAM para trabalhar a 48 kHz e 128 MB para 96 kHz.

A instalação da placa e do driver é bastante simples. O único porém é que tive que reordenar as placas do meu G4. Ao tentar instalar a Delta no slot PCI inferior (o único que estava livre), descobri que a borda do gabinete impedia a conexão do cabo que liga a placa à Break Out Box. Assim, foi necessário usar outro slot, trocando-a de lugar com outra placa.

Os dois produtos vêm com o Logic Delta, edição especial do Logic Audio, que se comunica com as placas a partir da tecnologia ASIO. Essa versão do software traz apenas as funções mais básicas de áudio e MIDI do Logic, mas pelo menos suporta plug-ins VST. Oferecendo apenas 16 canais de áudio, o Logic Delta é voltado para quem ainda é pokaprátika no mundo dos sequenciadores de MIDI/áudio e, ao contrário do Logic Audio profiça, pode ser operado sem dificuldades por qualquer chimpanzé bem treinado. Infelizmente, ele é muito limitado para quem já tem mais experiência ou já usa as versões mais avançadas.

Trabalhando com resoluções de 24 bits e 96 kHz, as Deltas oferecem ótima qualidade por um preço acessível

Som cristalino

No final das contas, acabei testando as placas no Logic Delta e no Logic Audio Platinum. A qualidade de som não desapontou: som claro, bem definido e sem ruídos. De acordo com o manual, todos os sinais internos são roteados com resolução de 36 bits, o que é muito bom. A experiência com áudio a 96 kHz foi uma

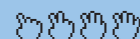
Pequena e discreta, a Break Out Box traz todas as entradas e saídas análogas

DELTA 44

Preço: R$ 1.600

Pró: Ótima qualidade sonora; versátil; resolução de 24 bits e 96 KHz

Contra: Não tem saída digital; não oferece interface MIDI

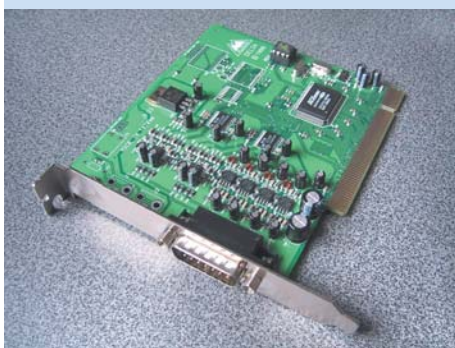
DELTA 66

Preço: R$ 2.100

Pró: Ótima qualidade sonora; versátil; resolução de 24 bits e 96 KHz

Contra: Não oferece interface MIDI

M Audio: www.midiman.net

Quanta Technology: 0800-55-4644

A Delta 44 (acima) e a 66 são praticamente idênticas, com exceção da interface S/PDIF

novidade para mim e estava curioso para fazer a comparação com o padrão 48 kHz. Gravando uma base de violão, pude constatar que realmente há uma diferença sensível entre os dois padrões. Como já esperava, o som gravado em 96 kHz ficou mais agradável, com os agudos mais definidos e suaves. O contraponto é que o arquivo fica com o dobro do tamanho. Na verdade pode ficar até maior: um projeto gravado em 24 bits/96 kHz ocupará três vez mais espaço em disco do que se fosse feito em 16 bits/44,1 kHz, que é o padrão do CD de áudio.

A Break Out Box não é muito grande é funcional, oferecendo entradas e saídas suficientes para executar a maioria dos projetos, principalmente no caso da Delta 66, que conta com a conexão S/PDIF. As vaias vão para o cabo que liga a placa e o dispositivo externo de apenas meio metro, e que não chega muito longe.

A linha Delta conta com um software bem inteligente para *patching* e roteamento de canais. Ele pode parecer um pouco difícil de entender no início. Por isso, ler o manual antes é importante, pois é bem escrito e informativo. Com o programa você pode rotear sinais de todas as entradas de áudio, definir volumes de saída, *pan*, mutar canais, além de configurar a comunicação digital, *world clock*, *buffer* e resolução de bits. E ainda é possível salvar diferentes configurações e restaurá-las quando for necessário. Se você quiser, pode usar a Delta como interface padrão de áudio de seu Macintosh.

Veredito

Em termos de qualidade sonora, a Delta 44 e a 66 são comparáveis com a Digi 001, da Digidesign (produto que resenhei na edição 85), apesar de não oferecerem os mesmos recursos. Além disso, são mais baratas: a 44 custa R$ 1.600 e a 66, R$ 2.100. Fora isso, a Digi 001 não suporta 96 kHz. No entanto, a ausência de interface MIDI nas placas da M Audio pode ser inconveniente para os usuários mais caseiros, que terão de comprá-la em separado se quiserem trabalhar com MIDI. Mas isso é algo completamente contornável e não chega a tirar o mérito das Deltas. M

MÁRCIO NIGRO

iTunes nos trinques

Aprenda a converter músicas para MP3

A Apple, durante um bom tempo, passou ao largo da revolução do MP3. Mas esse "esquecimento" já está caindo no esquecimento. Os drives de CD-RW embutidos nos Macs e o iTunes hoje formam uma dupla dinâmica para os amantes do MP3.

O iTunes é um programa que toca não apenas MP3, mas também arquivos AIFF, WAV e SD2, além de CDs de música. Para completar, queima CDs de áudio a partir de suas playlists (listas de música), sintoniza rádios virtuais que transmitem programação pela Internet (clicando em Radio Tuner, na seção Source do iTunes, você acessa diferentes emissoras) e converte ("ripa") músicas do CD para os formatos MP3, AIFF ou WAV.

Com o lançamento da versão 1.1, o iTunes passou a funcionar com gravadores CD-RW de terceiros, como você já deve estar cansado de ouvir falar. Uma lista completa de equipamentos compatíveis encontra-se no site da Apple (www.apple.com/itunes/compatibility). Porém, você pode não saber qual mecanismo de drive está dentro de seu gravador. Para descobrir, abra o Apple System Profiler no menu da maçã, selecione a aba Devices & Volumes e então clique no triângulo próximo ao seu CD-RW (na seção FireWire ou USB). Um pequeno quadro mostrará o modelo e o fabricante de seu drive.

Uma maneira mais fácil de descobrir se seu drive é compatível com o iTunes é selecionar a opção Preferences no menu Edit, clicar na aba Advanced e olhar na área CD Burning da janela. Se os menus estiverem desabilitados, é porque seu drive não é compatível.

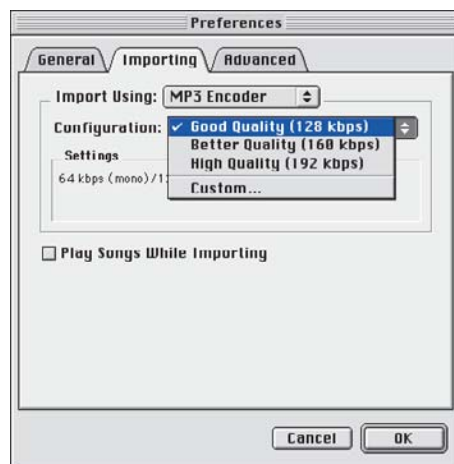
Bom, como a edição 83 da Macmania já trouxe todas as informações que você precisava para queimar CDs no iTunes (O quê? Você não leu ainda?), vamos nos prender à tarefa de "ripar" CDs.

As favoritas

Já deu para perceber que, com o iTunes, é possível converter seu CD de áudio em arquivos MP3 (ripar). O processo é bem simples. Confira, passo a passo:

1 Primeiro, você precisa, obviamente, inserir o disco que deseja "ripar" em seu computador.

2 Abra o iTunes e o ícone do CD aparecerá na seção Source, à esquerda na janela. Clique nele e selecione as músicas que quer converter para MP3, clicando no quadrado que está ao lado do nome da música. Para selecionar todas as músicas de uma vez, pressione ⌘ e clique com o mouse em qualquer um dos quadrados que aparecem ao lado das músicas.

3 Vá ao menu Edit ▸ Preferences. Na janela que aparece, clique na aba Importing e selecione MP3 Encoder na opção Importing

Using. No menu Configuration, o iTunes já oferece três opções básicas de conversão MP3: Good Quality, Better Quality e High Quality, que usam, respectivamente, taxas de compressão *(bitrates)* de 128, 160 e 192 kbps (kilobits por segundo). Quanto maior o *bitrate*, melhor a qualidade e maior o tamanho do arquivo. De modo geral, a opção Good Quality funciona bem para a maioria dos casos, garantindo a qualidade do som e arquivos relativamente pequenos. O menu ainda oferece a opção Custom para que você determine suas próprias configurações de compressão *(ver box)*.

4 Ainda na janela Preferences, clique na aba Advanced e, em seguida, no botão Change para escolher a pasta em que você irá salvar as músicas convertidas. O menu Burn Speed sele-

Dicas importantes

▪ Se você usa o iTunes para importar música de CDs de áudio e queimar essas faixas num CD-R, importe as músicas usando o formato AIFF. Ao contrário do formato MP3, o AIFF não degrada a qualidade do som. Para fazer isso, clique na aba Advanced nas preferências e selecione AIFF Encoder no menu Import Using. Mas tenha em mente que, como nada é comprimido no processo, os arquivos vão tomar mais espaço em seu HD (um CD de áudio de 74 minutos ocupa cerca de 740 MB).

▪ Você pode ter notado que a extensão do iTunes fica com um "x" durante o startup caso você tenha o SoundJam também instalado em sua máquina. Para evitar isso, desabilite a extensão do SoundJam no Extensions Manager ou no ConflictCatcher. Mas não se preocupe: os dois programas vão continuar a funcionar normalmente.

▪ Se você tentar criar um CD de áudio com o Disc Burner e receber esta mensagem de erro: "The format 'Audio CD' cannot be used because the formatting application could not be found", você terá que baixar uma cópia do iTunes e instalá-lo. Sem ele, o Disc Burner não consegue criar CDs de áudio.

▪ Instalou o iTunes, desinstalou o SoundJam, mas os MP3 baixados continuam vindo com o ícone do SoundJam? Vá nas preferências do Napster e escolha o iTunes como tocador default.

Anatomia do iTunes

Todos os detalhes sobre a interface do programa

Controles de avanço e volume

Clique no triângulo para ver o analisador de espectro

Informações sobre a faixa que está tocando

Campo de busca

Botão Browse - Abre os campos com artistas e álbuns em ordem alfabética

Library, seu arquivo de músicas

Sintonizador de rádios online

CD

Playlists

Criar nova playlist

Quando você insere um CD, o botão Browse se transforma em Import

Eject

Shuffle

Repetir todas as músicas selecionadas

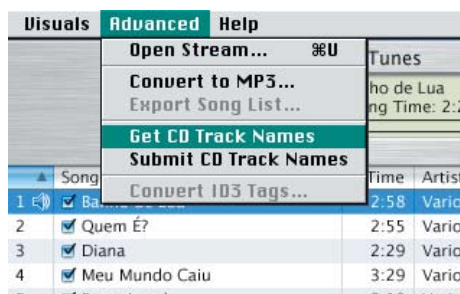
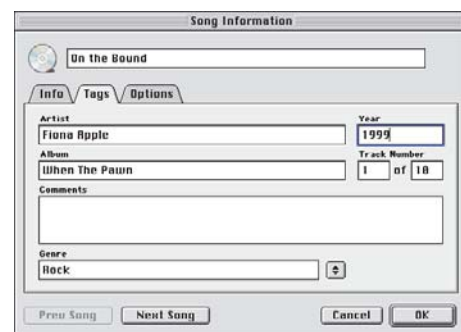
Repetir apenas uma música

Essa exclamaçãozinha significa que esta música não está mais no seu HD

Número de músicas, tempo total de execução, espaço ocupado no HD

Liga o visual

ciona em que velocidade será feita a gravação do CD. Os valores apresentados variam de acordo com o modelo do gravador. Os CD-RW internos da Apple suportam até 8x, que é o mesmo que a opção Maximum. Verifique se a mídia é compatível com a velocidade máxima de seu gravador (normalmente está escrito na embalagem). Se você não tem certeza, deixe em 4x, que é uma velocidade segura, apesar de mais lenta. Clique em OK.

5 Antes de "ripar", as músicas precisam ser organizadas com nome, artista, a não ser que você goste de ver escrito "Track1", "Track 2" etc. e ter uma surpresa a cada música que toca sem saber se é "menino ou menina". Caso esteja conectado à Internet quando colocar um CD, o iTunes procurará automaticamente informações sobre o disco – como o nome das músicas, artista e estilo – e tudo isso aparecerá "magicamente". Mas também há o método manual. Conecte-se à Internet e selecione a opção de menu Advanced ▸ Get CD Track Names. Com isso, o programa tentará encontrar as informações. Se não estiver conectado ou se o CD for de um artista desconhecido, você terá que colocar essas informações. Para isso, selecione a faixa que você quer anexar as informações e pressione ⌘I (ou selecione Get Info no menu File) e depois, na caixa de diálogo que aparece, selecione a opção Tags. Escreva o nome da música, do artista e outras informações que achar necessárias.

6 Agora é só clicar no botão Import, situado no canto superior direito da janela do iTunes, e as músicas selecionadas serão "ripadas" para a

pasta que você determinou. Elas também serão adicionadas à seção Library do iTunes.

7 Se quiser, você pode criar uma playlist (lista de músicas) com qualquer música da Library, clicando no botão com o símbolo "+" no canto inferior esquerdo da janela do iTunes. Um novo item chamado "untitled playlist" aparecerá na seção Source. Nomeie a playlist como quiser. Depois, é só arrastar todas as músicas desejadas para cima dela.

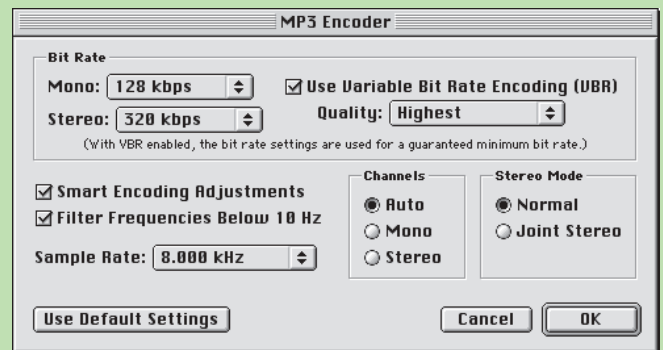
8 Se você importar músicas de vários CDs, há a possibilidade de que haja uma ou outra música com volume muito diferente. Para corrigir isso, selecione a música que deseja ajustar, dê Play e pressione ⌘I. Na janela Song Information, selecione a aba Option e ajuste o volume em Volume Adjustment, movendo o botão deslizante para direita ou para a esquerda até encontrar o volume desejado.

Pronto. Agora você já sabe o caminho das pedras na hora de "ripar" seus CDs. Só não se esqueça de que o espaço no seu HD não é infinito. **M**

O que significam todos aqueles parâmetros técnicos

Se você quer ter controle total sobre o processo de conversão para MP3, será necessário utilizar as configurações avançadas que o iTunes oferece. Ao selecionar a aba Importing na janela de preferências e escolher Custom no menu Configuration, você verá as seguintes opções:

- **Mono/Stereo:** Esses dois menus – um para criar arquivos mono e outro para estéreo – são fundamentais para determinar a qualidade da conversão MP3. Quanto maior o valor de kbps (kilobits por segundo), melhor é o resultado, mas o tamanho do arquivo também é maior. A opção mais utilizada é 128 kbps, que faz com que o arquivo de MP3 fique com 10% do tamanho da faixa original do CD e ainda mantenha uma boa qualidade sonora. Porém, se você não está preocupado com espaço em disco, é possível utilizar 160 kbps ou mais, pois assim o resultado começa a ficar praticamente indistinguível do som do CD. Se sua intenção é preservar o HD, use valores menores (baixando até 56 kbps a qualidade ainda é bem razoável).
- **Variable Bit Rate (VBR):** Rescurso que muda dinamicamente o *bitrate* de acordo com as mudanças na música. Se ela necessitar de mais bits para manter a qualidade sonora, o iTunes aumenta temporariamente o *bitrate*. Com essa opção habilitada, a configuração de *bitrate* é para o limite mínimo que o iTunes poderá chegar. Além disso, você tem o menu Quality, que determina o quão "agressivo" o programa pode ser para garantir que o *bitrate* seja adequado. A opção Lowest faz com que o arquivo seja menor e com pior qualidade do que a opção Highest. Combinando esses dois controles, você poderá obter qualidade sonora superior em seus arquivos MP3, que, por outro lado, vão ficar maiores.
- **Smart Encoding Adjustments:** O iTunes é um programa inteligente e tem a capacidade de analisar as suas configurações de codificação e o formato do material fonte, podendo ajustar automaticamente os parâmetros internos para oferecer melhor a qualidade sonora. Assim, se você determinar bit rate de 56 kbps, por exemplo, o iTunes automaticamente muda o *sample rate* para 22.050 kHz.

- **Filter Frequencies Below 10Hz:** Com essa opção habilitada, o iTunes filtra as frequências abaixo de 10 Hz, que são inaudíveis, o que resulta em uma codificação mais eficiente e de melhor qualidade. Por isso, é melhor deixar esse recurso sempre habilitado.
- **Sample Rate:** Como o *bitrate*, o *sample rate* (taxa de amostragem) influência diretamente na qualidade e no tamanho do arquivo. A qualidade de CD é 44.100 kHz e qualquer coisa acima disso seria desperdício de memória e espaço em disco. Já 22.050 kHz é uma boa escolha para conversões a 64 kbps ou menos. Valores menores deixam o som bem pior, mas o tamanho do arquivo também é reduzido. O mais prático é selecionar a opção Auto.
- **Channels:** Arquivos MP3 podem ser estéreo (dois canais de áudio) ou mono (um canal). Se você planeja escutar música num Mac que só tem um alto-falante (PowerPC bege, G4 etc.), criar arquivos estéreo é apenas desperdício de espaço em disco. Nesses caso, selecione a opção Mono, que gera um arquivo com metade do tamanho de um estéreo. Por outro lado, se a intenção é ouvir MP3 num aparelho de som, fone de ouvido ou em um par de alto-falantes externos, use as opções Stereo ou Auto. Aliás, de modo geral, o modo Auto é a melhor escolha, pois mantém a conversão no formato original.
- **Stereo Mode:** Selecionando o modo normal, o arquivo MP3 fica com dois canais independentes, um para o lado direito e outro para o esquerdo. Porém, muitas vezes, esses dois canais contêm informações redundantes. O modo Joint Stereo tira vantagem desse fato e tenta aramazenar apenas a informação que é diferente entre os dois canais. O resultado não é extamente igual a um arquivo estéreo real, mas você provavelmente não vai poder notar a diferença. Em compensação, a melhora na qualidade final da conversão pode ser substancial.

Ao músico, com carinho

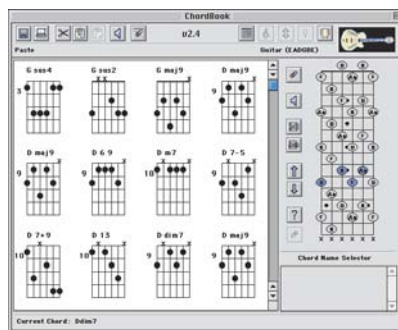
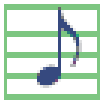
Programas que dão um toque para quem toca

Ainda tem muita gente que acredita no velho bordão de que “a tecnologia estragou a música”. Mas a pessoa musicalmente mais purista não tem como negar que o computador pode ajudar os músicos de mil maneiras sem necessariamente comprometer a “pureza” do som. Existem vários programas por aí que são úteis para estudar teoria, técnica e percepção musical, por exemplo. Outros facilitam o processo de transcrição de partituras, dispensando ou facilitando em muito o trabalho de um copista. Tem até software para ajudar a tirar músicas de ouvido. É claro que tem software que ajuda a compor, pois não é todo mundo que nega a utilidade da tecnologia nessa tarefa. Pois então: o que veremos aqui são sharewares e freewares que podem ser valiosos para aprendizes e músicos profissionais, ortodoxos ou não.

Acordo com acordes

Conhecer os acordes pode ser fundamental para enriquecer uma música. O problema é que eles são muitos, e muitas pessoas têm dificuldades em memorizá-los (na verdade, é necessário apenas entendê-los, mas isso não é assunto para ser discutido agora). O importante é que existem alguns programinhas simpáticos para ajudar nessa empreitada.

Rodando tanto no Mac OS clássico quanto no OS X (versão beta), o **ChordBook** é certamente uma ótima opção para quem toca violão ou guitarra. Ele é bem interessante porque, além de mostrar os acordes para a afinação tradicional (EADGBE), também inclui 70 afinações alteradas, o que o torna uma ótima ferramenta para quem gosta de experimentar novas sonoridades. A biblioteca de acordes para a afinação padrão inclui 23 tipos de acordes — e de 3 a 6 inversões para cada um — para cada nota da escala. Você pode criar suas próprias coleções de acordes e até mesmo inventar novos acordes e inversões, utilizando-se do diagrama que mostra o braço do violão e a localização de todas as notas de cada acorde. O registro do ChordBook custa US$ 15 e, enquanto ele não for registrado, só é possível

ChordBook
295 KB
www.drsdigital.com

Filhos da pauta

Finale NotePad

3,1 MB

www.codamusic.com

Compositores e arranjadores de plantão escrevem música na partitura no papel – o que pode ser uma tarefa complexa e desgastante, principalmente se for necessário tirar várias cópias. Que tal usar um software para isso?
Um dos sharewares mais indicados nesse caso é o **Finale NotePad**, versão *light* do famoso **Finale**, da Coda Music, um dos melhor editores de partituras do mercado. O NotePad traz todas as funções necessárias para as necessidades básicas de transcrição. Ao criar um novo documento, o programa já pede o nome da composição, o autor, divisão de tempo, tom e os instrumentos que executarão na peça (máximo de oito). Também é possível incluir letras e exportar a composição para outros programas da Coda Music. Porém, você não pode optar por divisões de tempo menos comuns como, por exemplo, 7/4 ou 13/8, nem é possível variar o tempo no meio da composição. Enfim, o programa não é feito para trabalhos ambiciosos, mas já dá para fazer muita coisa.

O **Melody Assistant** é uma espécie de canivete suíço para compor e executar música no Mac, incluindo um editor de partituras completo, base de dados com instrumentos digitalizados e processador de efeitos *(reverb, chorus,* distorção, *wah-wah)*. Você pode até mesmo gravar seus próprios sons em AIFF ou WAV e usá-los como instrumentos. Além disso, é possível exportar e importar música em formato MIDI, MOD, S3M e MP3. O programa ainda oferece tablatura e diagramas de acordes, tem entrada MIDI e roda direto no Mac OS X. Outro recurso é o suporte a arquivos karaokê (.KAR), a possibilidade de acompanhar a letra da música na tela e até mesmo deixar o cantor virtual (Virtual Singer) cantar para você. O registro do Melody Assistant custa US$ 15, mas ele funciona direitinho mesmo sem pagar a taxa. A interface é meio confusa, mas vale dar uma conferida.

Melody Assistant Carbon

3,4 MB

www.myriad-online.com

Se você quer algo mais simples, só para brincar com a partitura ou criar musiquinhas despretensiosas, o **Virtual Composer** pode vir bem a calhar. Você pode colocar na pauta (estilo piano, com clave de sol e dó) até três linhas melódicas com instrumentos diferentes e exportar sua criação para o formato AIFF. Porém, o software não salva os arquivos no formato interno se você não pagar a taxa de registro (US$ 25), que é um pouco salgada para o que o programa oferece.

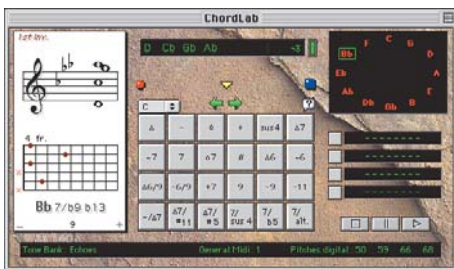
Virtual Composer

1,6 MB

http://users.forthnet.gr/ath/jgal/programming/composer.html

ChordLab

310 KB

www.rogame.com

visualizar um número limitado de acordes.
O **ChordLab** é outra opção interessante. Apesar de não ter a possibilidade de escolher a afinação, ele é bastante prático e intuitivo, apresentando 24 tipos de acordes para cada nota e mais três inversões. E não é necessário registrar o programa para visualizar os acordes no braço da guitarra ou na partitura. Registrando o programa (US$ 20), no entanto, são liberados outros recursos, como playback de estilos musicais (blues, jazz etc.) para treino de improvisação e o módulo de treinamento de ouvido.
Por fim, o **FretPet** é uma mistura interessante de biblioteca de acordes com um sequenciador de quatro canais, ótimo para criar músicas minimalistas. Ele inclui ainda diagrama de notas, acordes e escalas para diferentes tonalidades e afinações. Mas o grande lance mesmo do FretPet é a possibilidade de criar composições e harmonias dinamicamente, selecionando o acorde e a sequência de notas no braço do da guitarra. O freeware é compatível com o QuickTime (assim como o ChordBook e o ChordLab) e com o OMS, da Opcode.

FretPet

1,9 MB

www.users.qwest.net/~lscott44/fretpet/download.html

Guitarra nervosa

Para a moçada que está aprendendo ou já toca uma guitarra irada, existem alguns programinhas que podem ser úteis. O **Guitar Sidekick**, por exemplo, é um freeware pequeno e simples, que mostra no braço da guitarra diferentes tipos de escalas (incluindo as exóticas), os modos gregos e alguns acordes básicos. Também inclui um metrônomo que não consegue manter uma batida constante, o que não é de muita serventia. Apenas para iniciantes.
Outro programa interessante é o **GuitarTab**, que serve para editar tablaturas profiças. Para quem não sabe, tablatura é uma espécie de partitura para instrumentos de corda, que mostra as cordas e o traste no qual cada nota deve ser tocada. Nesse freeware, você encontrará todos os recursos necessários para editar uma tablatura, incluindo vibrato, *bend*, *slide* etc. E o melhor é que ele também simula todos esses truques na hora de rolar o som. O software já traz algumas demonstrações que deixam clara a preferência de seu criador por Angus Young, do AC/DC. O GuitarTab também tem uma versão beta para o Mac OS X.
Quem está com problemas para afinar o instrumento pode testar o **Guitar Tuner** ou o **Chromatic Tuner**, afinadores que usam as entradas de som de seu Mac. O primeiro é especial para guitarra, mostrando apenas as notas relativas à afinação clássica (EADGBA). O outro é mais interessante porque é cromático, isto é, trabalha com todas as 12 notas da escala. O registro de ambos (são do mesmo criador) sai por US$ 15, o que é necessário para dar um sumiço na mensagem que aparece a toda hora pedindo para você registrar.

Guitar Sidekick
650 KB
www.guitarsrule.com/downloads/sidekick/mac

GuitarTab
490 KB
http://members.nbci.com/gregrclayton/guitartab/index.html

GuitarTuner 4.0
145 KB

Chromatic Tuner
145 KB
http://members.aol.com/raymeow

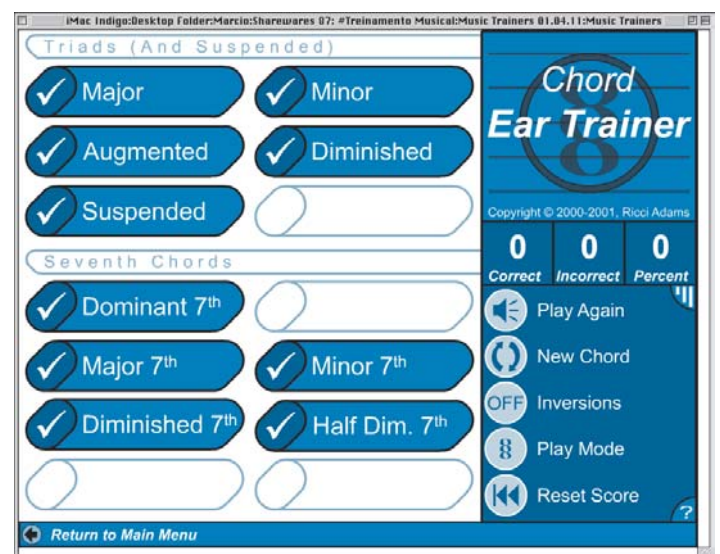
Ouvido bem treinado

Lição de casa para um músico aplicado: treinar a percepção musical e a leitura de partituras. Quem está preocupado em identificar o intervalo entre notas para solfejar melhor pode conferir o **Clarion**. O programa toca duas notas aleatoriamente e você tem que dizer qual é o intervalo. À medida que isso acontece, aparece o "placar" com o total de acertos e a porcentagem de aproveitamento. Ainda é possível definir a escala na qual o treino será baseado. O Clarion é minúsculo e completamente gratuito.

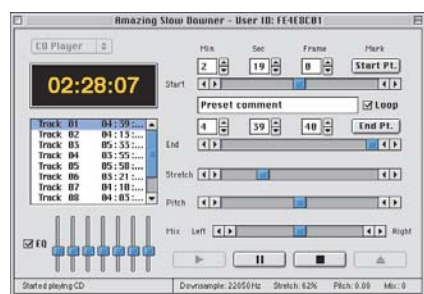
Clarion
44 KB
www.red-sweater.com/RedSweater/Clarion.html

Para um treinamento mais completo, o **Music Trainers** é uma das melhores escolhas. Feito em Flash, ele inclui diversas modalidades de treinamento: leitura, intervalo, tríade, escala, acordes e reconhecimento de notas no piano ou no braço da guitarra.
Cada módulo conta com opções de personalização para adaptar a dificuldade ao seu nível de conhecimento. Todas as categorias incluem o placar de acertos/erros e a porcentagem de aproveitamento. Nosso conselho é: baixe o software e começa a estudar, vagabundo! Mas fique ligado, porque o programa é atualizado constantemente com novos módulos.

Se você estuda piano e precisa melhorar a leitura de partitura, dê uma olhada no **MaxPianoReader**, shareware (com uma cara horrorosa) que

Music Trainers
2,9 MB
www.musictheory.net/downloads.htm

Utilidades úteis

Este é para quem montou um estúdio de áudio digital com seu Mac. O **Music Math** é um freeware ótimo para converter valores para uso musical. Você pode, por exemplo, calcular os tempos de *delay* ideais para uma música digitando o valor de BMP (batidas por minuto). Com isso, o programa fornece os valores das notas musicais (colcheia, mínima etc.) em milissegundos ou em hertz, para efeitos como *chorus* e *flanger*. Também é possível calcular o tempo de *time stretching* (esticar ou encolher) o som de algum instrumento para mudar o BMP ou para transpor o tom. O Music Math ainda inclui a função Tap, com a qual você clica num botão várias vezes num andamento contínuo e o programa calcula o BMP. Em resumo, é uma ferramenta que não pode faltar num estúdio.

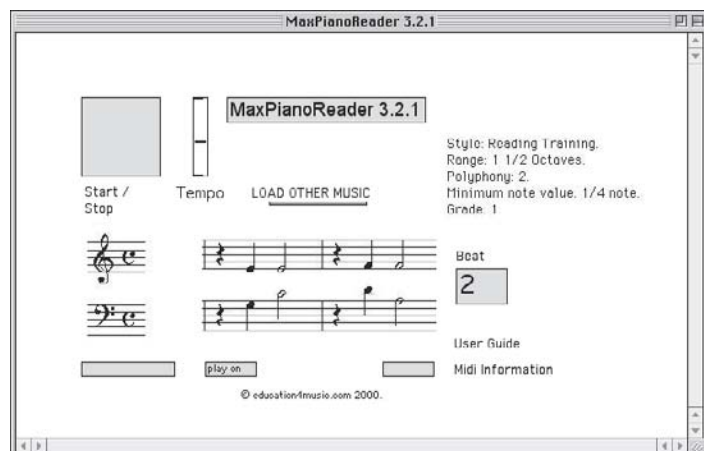
Sabe aquela música que você quer aprender a tocar ou transcrever, mas é difícil tirar porque o cara toca muito rápido? Não importa se você quer ser um Paganini, Steve Vai ou Charlie Parker: o **Amazing Slow Downer** é a solução para seus problemas. O programa é capaz de reproduzir as músicas de um CD e arquivos AIFF ou MP3 reduzindo o andamento *(stretch)* em até 400% sem alterar a afinação dos instrumentos, como se a banda estivesse apenas desacelerando o tempo da canção.

Amazing Slow Downer

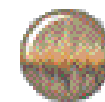
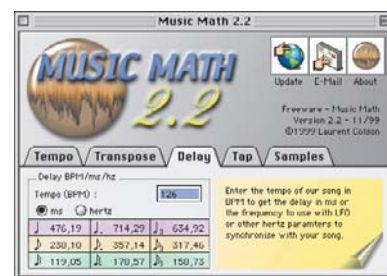
181 KB

www.ronimusic.com/amsldo.htm

MaxPianoReader

1,5 MB

www.crosswinds.net/~14m/software_products.htm

inclui metrônomo e apresenta sequências de notas na tela para você tentar acompanhar ao piano. O único problema é que o registro é caro (US$ 40); sem pagar a taxa, aparece uma mensagem e é preciso reiniciar o programa para fazê-la sumir. A idéia é boa, mas na verdade é mais fácil comprar um metrônomo e treinar sem a ajuda do computador, já que não é todo mundo que pode colocar o monitor em frente ao piano.

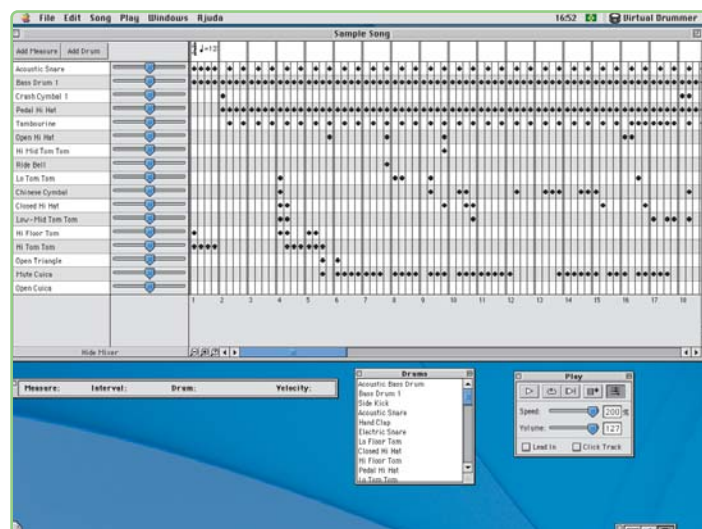
Também é possível acelerar o ritmo em 50%, mudar o *pitch* (afinação) em até 12 tons para cima ou para baixo e balancear os canais direito e esquerdo (o áudio é executado em mono). Para fechar em grande estilo, o shareware ainda inclui equalizador gráfico e permite "loopar", ou seja, repetir continuamente trechos determinados da música. Simplesmente genial. Porém, sem pagar a taxa de registro de US$ 40, só dá tocar as duas primeiras faixas de um CD, mas a opção de importar AIFF ou MP3 funciona sem problemas.

Music Math

760 KB

www.macmusic.org/eng/share/sh_free_colson.shtml

Virtual Drummer

356 KB

www.virtualdrummer.com

Software famoso no mundo macmaníaco, o **Virtual Drummer** é, literalmente, um baterista virtual, com as vantagens de não errar e poder tocar em volume mais baixo. Com ele, compor ritmos de bateria e percussão é ridiculamente fácil e divertido. Tudo o que você tem a fazer é selecionar os instrumentos que farão parte de seu kit e determinar onde eles entram na grade de tempo. Você pode acrescentar compassos em qualquer divisão de tempo e definir o andamento da música. O programa utiliza os sons do próprio QuickTime e conta com controles de volume individuais para cada peça. Depois, dá para exportar o resultado como QuickTime, AIFF ou MIDI. A taxa de registro é US$ 10 e você só paga se achar que o programa merece.

Como deu para notar, há programas para vários tipos de músicos e níveis de habilidade. Pelo menos um deles vai ser útil para você que, como todo bom macmaníaco, sabe que o Mac está aí para ajudar e dar inspiração. Aproveite!

MÁRCIO NIGRO

Já compôs várias músicas em parceria com seu Mac.

MacPRO
Ano 4 - Nº34
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente
o suplemento dos power users

Final Cut ainda mais Pro

por João Velho

Combinação do editor de vídeo da Apple com a placa da Matrox leva a edição de vídeo digital no Mac à era do tempo real

Certos upgrades de software mais parecem um parto do que qualquer outra coisa. São anunciados com meses de antecedência e lançados depois de um longo período de gestação e muita expectativa – tal como a versão 2.0 do Final Cut Pro. Pelo menos desta vez, valeu a pena esperar.

As mudanças implementadas pela equipe liderada por Randy Ubillos (criador do Final Cut Pro e também do Adobe Premiere) satisfazem as reivindicações dos usuários e iniciam a consolidação do FCP como uma ferramenta verdadeiramente profissional. A nova versão, por exemplo, permite o uso de placas PCI com suporte para múltiplos *streams* de vídeo, eliminando o incômodo *render* em várias funções do programa.

A Macmania correu atrás para conferir não só as novidades do Final Cut Pro 2.0 como também o seu desempenho turbinado pela RTMac, da Matrox, a primeira placa *dual stream* para o programa de edição da Apple.

Mac OS X? Ainda não

A versão 2.0 do FCP requer um Mac com um processador G3 ou G4 igual ou superior a 300 MHz, Mac OS 9.1, QuickTime 5.0 e, no mínimo ,entre 105 e 150 MB de memória RAM disponível para o software. Pasme: não roda no Mac OS X nem mesmo no ambiente Classic.

Quem quiser usar a RTMac precisará de ao menos 256 MB. Em qualquer situação, recomenda-se ainda o uso de discos rígidos SCSI externos de alta performance para garantir que não haja problemas de *dropped frames*.

Tempo real

Desde a primeira versão, o FCP edita vídeo DV em "corte seco" (sem transições) em tempo real, dando conta de um *stream* (fluxo) de vídeo usando apenas o poder de processamento do Mac. Durante as transições, em que passamos a lidar com dois *streams* de vídeo simultâneos, a situação muda. Vemos o resultado no modo de *playback* somente se fizermos o *render* desses trechos. Pela tecnologia atual, o *render* só pode ser evitado com a instalação de uma placa PCI que suporte múltiplos *streams* de vídeo e seja compatível com o Final Cut Pro. Os fabricantes desse tipo de produto estavam meio esquecidos da plataforma Mac, mas a seriedade do projeto da Apple e o sucesso do FCP fizeram com que resolvessem mudar de estratégia.

Para saber mais sobre a placa da Matrox, leia o teste da RTMac, algumas páginas adiante. Na matéria sobre a NAB 2001 *(Macmania 84)* falamos brevemente dos produtos similares que já surgiram ou estão por surgir ainda este ano: CinéWave RT da Pinnacle e a RT-Max da ProMax.

Fácil, extremamente fácil...

De modo a facilitar as coisas, principalmente para os iniciantes, o FCP 2.0 permite configurar praticamente todo o programa com um só comando. Basta escolher um dos *presets* gerais do novo comando Edit ▸ Easy Setup para evitar todos aqueles ajustes de parâmetros de captura, sequência e controle de dispositivo. Aliás, somos convidados a escolher um *preset* inicial logo que abrimos o programa pela primeira vez. Originais de fábrica, estão lá os *presets* para DV-NTSC, DV-PAL e outros que, uma vez escolhidos, raramente necessitarão de alterações para a maior parte das pessoas.

A janela Easy Setup facilitou a vida dos iniciantes na hora de configurar o Final Cut Pro, com procedimentos simples e muita informação

Ao mesmo tempo, os usuários avançados vão gostar da possibilidade de salvar *presets* de Easy Setup personalizados.

Cada *preset* cria um arquivo independente, útil até para trocas entre usuários. O mesmo recurso permite que os fabricantes de hardware para captura de vídeo e *dual streaming* distribuam arquivos de *preset* com as configurações adequadas para seus produtos. Os da RTMac já vêm com a versão 2.0. ▸

Por mais clipes que existam em um projeto, qualquer um se acha com os novos recursos da nova janela Find

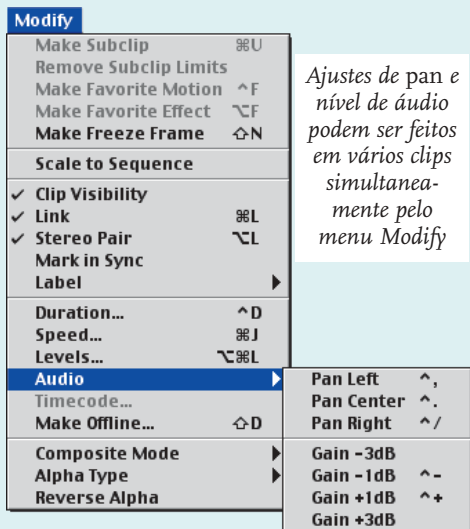
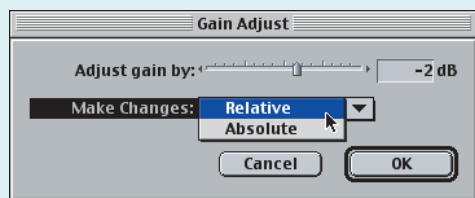
Final Cut Pro
continuação

Em relação à operação de edição, propriamente, o novo painel de preferências User Mode dá a resposta certa para a seguinte questão: se nem todo o trabalho precisa de tantos recursos e ferramentas, para que deixá-los ali, ocupando espaços de janelas e menus desnecessariamente?
Há duas opções de modo de uso. A opção Standard habilita todos os recursos do programa, enquanto a opção Cutting Station – a novidade – oferece uma interface simplificada do programa, com menos ferramentas, transições, efeitos e filtros disponíveis, quantidade limitada de trilhas, sem *key-frames* para *motion effects* e sem alterações de velocidade de clipes.
O modo Cutting Station é bem-vindo para os novatos e bastante útil em trabalhos profissionais em que não se usa muitos efeitos estrambólicos nem composição, ou que terminam com a exportação de EDLs, como no caso da edição offline para cinema.
Uma boa dica para quem trabalha com DV, o novo recurso DV Start/Stop Detection (menu Tools) ajuda a economizar muito tempo de preparação de material para a edição, principalmente de documentários, com procedimentos bem simples e com quase nenhum esforço. Essa ferramenta, um pouco como o iMovie, analisa e detecta os pontos em que a câmera DV iniciou um novo *take* durante um clipe previamente capturado. Nesses pontos são adicionados marcadores, a partir dos quais podemos gerar sub-clipes pelo comando Make Subclip do menu Modify, evitando o *logging* e a captura de cada um desses *takes* separadamente.

Modify
Make Subclip ⌘U
Remove Subclip Limits
Make Favorite Motion ^F
Make Favorite Effect ⌥F
Make Freeze Frame ⇧N
Scale to Sequence
✓ Clip Visibility
✓ Link ⌘L
✓ Stereo Pair ⌥L
Mark in Sync
Label
Duration... ^D
Speed... ⌘J
Levels... ⌥⌘L
Audio
Timecode...
Make Offline... ⇧D
Composite Mode
Alpha Type
Reverse Alpha
Pan Left ^,
Pan Center ^.
Pan Right ^/
Gain -3dB
Gain -1dB ^-
Gain +1dB ^+
Gain +3dB

Ajustes de pan *e nível de áudio podem ser feitos em vários clips simultaneamente pelo menu Modify*

Gerenciamento de mídia

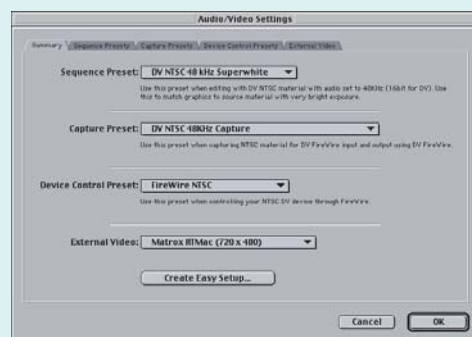
O dia-a-dia de uma ilha de edição não-linear nos coloca diante da eterna necessidade de backups e da otimização do espaço em disco. Felizmente, algumas das mais importantes melhorias do FCP 2.0 são novos recursos e soluções para o gerenciamento de mídia e a eliminação de arquivos inúteis. Como agora os arquivos de mídia ficam em sub-pastas do Scratch Disk, identificadas pelo nome do projeto, podemos manipular a totalidade do material de um trabalho livremente, apagando-o, arquivando-o ou transferindo-o para outra ilha de edição. Antes, isso era quase impossível, já que os arquivos de todos os projetos em andamento ficavam misturados nas mesmas pastas.
Existem outros caminhos para manipular as mídias de um projeto de forma mais seletiva sem precisar ir até o Finder para mexer nelas diretamente.
Recorrendo aos novos recursos do comando Edit ▸ Find, por exemplo, podemos fazer buscas no Browser de mídias sem uso em projetos e sequências. Depois de identificadas, decidimos se ainda vamos aproveitá-las ou não.
Se quisermos apagá-las, acionamos o novo comando Make Offline do menu Modify, que transforma clipes online em offline, com as opções de manter as mídias correspondentes no disco, movê-las para o Lixo ou apagá-las em definitivo do disco.
As formas mais sofisticadas de gerenciamento de mídia estão na nova janela Media Manager, com recursos para a consolidação de um projeto. Eles permitem duplicar e mover clipes e sequências selecionadas de um projeto, juntamente com suas mídias originais e arquivos de *render*, com a opção de descartar os trechos de som e imagem cortados na edição.
Na parte de baixo da janela Media Manager existem duas áreas que reportam exatamente o que acontecerá, por meio de uma descrição detalhada do tipo de operação escolhida e seu resultado, informando até a quantidade de mídia em megabytes que havia no projeto original e quanto dela será aproveitado no projeto duplicado.
Depois de completada a operação, podemos apagar o projeto original, com uma economia significativa de espaço em disco e ficando com o material enxuto do novo projeto para usá-lo como melhor nos aprouver. Tal nível de controle de gerenciamento de mídia, até onde eu sei, só era encontrado em sistemas de edição *high-end*.

Os ajustes de nível de áudio relativos ou absolutos, em um ou mais clips de uma só vez, agilizam a mixagem

A exportação de áudio no formato OMF abre uma ponte para as mais sofisticadas workstations de áudio

Perdidos no hard disk

Durante uma edição pode ocorrer, acidentalmente ou não, a perda da conexão entre um clipe e a sua mídia original. O comando Relink Media, que ajudava a resolver essa parada até a versão anterior, foi rebatizado de Reconnect Media e ganhou mais duas opções e um melhor mecanismo de busca dos arquivos de mídia.
Além dos clipes offline, agora também é possível reconectar automaticamente a mídia de trechos "renderados" e substituir a mídia de um clipe online por outra, como um arquivo trabalhado no After Effects, por exemplo.
A mesma ferramenta pode ser acionada pela janela Offline Files, que surge toda a vez que abrimos o projeto ou voltamos do Finder ou de outro aplicativo, logo após alguma operação que cause a perda da ligação de um ou mais clipes com sua mídia original.

Áudio

Mesmo sem mudanças radicais, a seção de áudio do FCP não foi esquecida no upgrade para a versão 2.0. Esperava-se um mixer de trilhas tal como o do Premiere 6, mas ainda não foi desta vez. Em compensação, o programa ganhou alguns poucos recursos que já deram uma melhorada no trabalho de mixagem e, de quebra, uma ponte para o ProTools.
O novo Audio Meter salta aos olhos pelo seu colorido um tanto destoante do visual neutro do programa. Embora limitado a um par de canais estéreo, ele consegue monitorar o volume de áudio de um clipe no Viewer, de uma trilha (desligando todas as outras), e do conjunto de trilhas da Timeline, acusando os momentos em o áudio está "clipando". Já é alguma coisa.
O comando Levels do menu Modify abre a janela Gain Adjust, por onde podemos mudar

A nova janela Audio/Video Settings concentra todos os ajustes básicos de configuração

Os recursos da janela Media Manager são comparáveis a ferramentas encontradas apenas em sistemas high-end

livremente o nível de áudio de um ou mais clipes selecionados, optando por ajustes absolutos ou relativos ao nível anterior de cada clipe. Se acionarmos o mesmo comando Levels para um clipe de vídeo, passamos a poder controlar o seu nível de opacidade. Ajustes relativos de nível de áudio de clipes selecionados também podem ser feitos pelo comando Audio do menu Modify, por meio de um submenu com opções de alterações de 1 e 3 dB para mais ou para menos. O mesmo submenu oferece ainda ajustes de *pan* para um ou mais clipes selecionados.

Trabalhos muito complexos, que exigem um apuro maior na pós-produção de som, contam agora com a alternativa de exportação do áudio de toda uma sequência, sem limite de trilhas, no formato OMF, aceito em estações de trabalho de audio digital, em especial as baseadas no ProTools da Digidesign (leia-se: Avid). Exportações no formato OMF preservam as mídias originais, os pontos de edição e *crossfades* dos clipes de audio.

Na falta de algo como o ProTools, vale experimentar o Peak DV da Bias, um software de edição de áudio que vem de graça no pacote do FCP 2.0. Trata-se de uma versão limitada do software original, mas que mantém alguns recursos e filtros interessantes.

Gerador de caracteres

Quando do seu lançamento, até os maiores entusiastas do FCP torceram a cara para o seu sistema de geração de caracteres, inclusive eu. Mas há quem o defenda, alegando que ele foi incompreendido por sua lógica diferir dos softwares a que estamos acostumados. Não deixa de ser um ponto de vista.

De qualquer forma, a versão 2.0 persiste com problemas como a impossibilidade de misturar fontes e tamanhos em um mesmo Titling Generator, e a ausência de suporte a fontes PostScript. Mas não há como negar que houve importantes melhorias.

Há quatro novos Titling Generators. Os três primeiros são geradores animados tradicionais: Scrolling Text, Crawl e Typewriter. Ou seja, podemos fazer o texto correr na tela no sentido horizontal ou vertical, ou fazer os caracteres aparecerem um a um. A implementação dos geradores é um pouco pobre, mas quebra o galho.

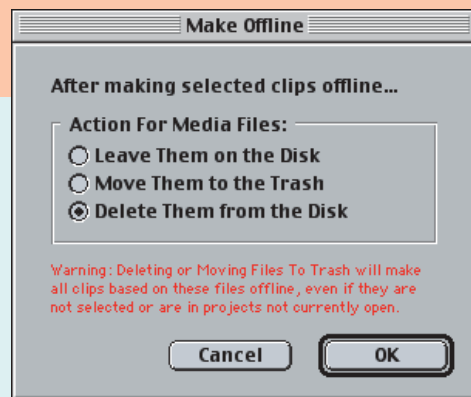
O quarto gerador, Outline Text, além de muito útil por dar mais visibilidade ao texto, surpreende por oferecer vários recursos adicionais, incluindo um fundo. Com parâmetros animáveis, fundo e texto possuem controle de opacidade, e o *outline* e o fundo podem ter bordas suaves. Ainda é possível colocar imagens, incluindo o primeiro frame de clipes, na face do texto do *outline* e no fundo, com um simples arrastar de mouse.

O Final Cut Pro 2.0 pode reconectar clipes offline e trechos de render com suas mídias originais, e ainda substituir a mídia de clipes online

Felizmente, um outro pequeno "presente" incluído no pacote do FCP 2.0 ajuda a melhorar ainda mais o quadro de limitações do programa nessa área. Ele vem da Boris FX e se chama Boris Script Ltd. É uma versão limitada do Boris Grafitti, com apenas uma trilha, sem texto 3D e com alguns outros efeitos e recursos. Para usar, você precisará conseguir um número de série no website da Boris. Não deixe de instalar, porque compensa.

Processamento veloz

O FCP ficou mais rápido. Agora ele se beneficia de Macs com dois processadores e grande parte do seu código foi reescrito para aproveitar o Velocity Engine dos G4. A Apple afirma que isso o tornou 30% mais rápido em máquinas comuns, enquanto em máquinas "duais" essa melhora chega a 70% se comparado com a versão 1.2.5. Seu funcionamento e o *render* estão mais velozes em geral, como em operações com o filtro Gaussian Blur, *slow motion*, Motion Blur e efeito de *feather* aplicado nas bordas de uma imagem "cropada". Também não há mais a necessidade de *render* de *color bars* e *tone* a cada operação Print to Video e Edit to Tape.

O modo de uso Cutting Station oferece um programa mais simples, ideal para experiências de iniciantes e certos tipos de trabalhos profissionais

Que tal poder apagar os clipes e suas mídias direto do Final Cut Pro?

Conclusão

As melhorias do upgrade foram tantas que não deu para comentar aqui todas elas. Faltou falar de itens como o suporte para edição a 24 quadros por segundo, a restauração do espaço de trabalho do último projeto a cada vez que o programa é reaberto, colunas de informação adicionais e *labels* para os clipes no Browser, novos atalhos de teclado, pequenas melhorias na interface, no processo de *logging* e captura, e muito mais.

Desde a captura até a saída para a fita, nada foi esquecido. O programa ficou mais fácil de usar, mais veloz e mais completo. Restam poucas áreas que ainda deixam a dever de forma significativa. Do jeito que está, já tem condições de incomodar concorrentes de peso como os sistemas Avid e Media 100, ainda mais se usado com as novas placas *real-time*.

Impossível não destacar o manual: um verdadeiro compêndio com mais de 1400 páginas, repleto de orientações sobre o programa e muito conteúdo didático sobre vídeo digital.

Onde encontrar

AppleLine: 11-5503-0090
Preço: R$ 2.170

Se compararmos com o manual anterior, de 350 páginas, dá para ter uma idéia do volume de informações que foi acrescentado.

Para os que já possuem a versão 1.2.5, só o novo manual já valeria o upgrade. E quem não quis partir para o software na primeira versão, desconfiando de bugs e da sua maturidade, não tem mais nenhum motivo para esperar. O FCP está totalmente pronto para qualquer parada e segue embalado. *Thanks, Steve!* **M**

JOÃO VELHO
É sócio da Digiworks, empresa de animação e pós-produção de vídeo digital.

Matrox RTMac

A RTMac foi anunciada na NAB 2000 pela Matrox, que desde então trabalhou em conjunto com a Apple para viabilizar o casamento de tecnologias com novas e imprescindíveis implementações no Final Cut Pro e no próprio QuickTime.
Após adiamentos sucessivos, em março deste ano a Apple e a Matrox fizeram o lançamento conjunto do FCP 2.0, do QuickTime 5.0 RT e da RTMac.
Uma espécie de clone da placa RT-2000 e campeã de vendas no mercado Wintel, a RTMac foi projetada não só para processar algumas funções do Final Cut Pro em tempo real, mas também para funcionar como uma placa de digitalização e compressão de áudio e vídeo analógico no formato DV, e ainda servir como placa de vídeo para ligar um segundo monitor RGB no computador.
Ela vem acompanhada de um pequeno *breakout box* de visual translúcido "tipo iMac" com as conexões para entrada e saída de áudio e vídeo analógicos. Também vem um CD de instalação de software e um pequeno manual.
A RTMac exige um G4 com processador de 400 MHz ou superior e no mínimo 256 MB de RAM alocados para o FCP 2.0.

DV - NTSC
DV - PAL
Matrox RTMac NTSC Analog
Matrox RTMac NTSC Analog - Composite
Matrox RTMac NTSC FireWire
Matrox RTMac PAL Analog
Matrox RTMac PAL Analog - Composite
Matrox RTMac PAL FireWire
Photo JPEG - NTSC
Photo JPEG - PAL
Teste

Nada mais fácil do que configurar o Final Cut Pro para usar com a RTMac. Um simples ajuste pela janela Easy Setup é suficiente

Conexões

Na frente do *breakout box* ficam as conexões de entrada de áudio e vídeo, e na parte de trás as de saída, junto com o conector do cabo que vai para a placa. Achei essa solução de design meio estranha. Não é prático. Preferia que as conexões de áudio e video ficassem na frente da caixa e o cabo da placa saísse da parte de trás ou da lateral.
As conexões de áudio e vídeo, tanto de entrada como de saída, não são exatamente profissionais: para a imagem, temos as opções de vídeo composto (RCA) e vídeo componente Y/C (S-Video) funcionando ao mesmo tempo; para o som, áudio estéreo não-balanceado (RCA).
Essas características evidenciam que a vocação da placa, no que diz respeito à captura e saída de sinais analógicos, está mais para o S-VHS, o Hi-8 e equipamentos domésticos. É possível trabalhar com VTs profissionais tipo Betacam, mas nesse caso o ideal é ao menos usar conversores XLR-RCA, que possam corrigir a diferença de nível do sinal de áudio de um equipamento para o outro, e privilegiar o uso da conexão S-Video para a imagem. Para controlar o VT Betacam pelo FCP, também é imprescindível um cabo RS-422.
Mas as conexões existentes são suficientes para o essencial: exibir no monitor NTSC trabalhos originalmente produzidos em DV com transições e efeitos em tempo real.
Aliás, é bom que se esclareça de antemão que a RTMac não tem nenhuma porta digital para áudio e vídeo e, portanto, a captura e a saída de material em DV continuam ocorrendo totalmente pela conexão FireWire do Mac.
A saída para o segundo monitor é do tipo VGA e fica localizada na própria placa, que teoricamente suporta a resolução máxima de 1024x768 a 75Hz com a profundidade de cor ajustada para milhões de cores. O único porém desse recurso é que o fim da linha para os monitores de tubo de raios catódicos se aproxima, o que logo tornará essa porta obsoleta.

Instalação do software e ajustes iniciais

O CD que vem com a placa instala os drivers e um painel de controle no System Folder. Enquanto não procedemos à instalação, a resolução do segundo monitor fica em 640x480. O painel de controle da RTMac permite habilitar a placa, ajustar o padrão de vídeo (NTSC/PAL), especificar o nível de setup NTSC (7.5/0 IRE) e adequar a placa para receber o sinal de um equipamento com ou sem TBC *(time base corrector)*.
Tive um probleminha com o segundo monitor. Usar a mesma resolução com a mesma frequência nos dois monitores ocasiona uma fina faixa horizontal correndo por ambas as telas. A melhor solução é clicar no módulo de resolução de monitor do Control Strip e usar uma das opções de frequência diferentes disponíveis para a mesma resolução.
Resta fazer ainda alguns ajustes dentro do Final Cut Pro para que a placa comece a fun-

As transições em tempo real da RTMac aparecem em negrito para se diferenciarem das demais

cionar adequadamente. Pelo novo comando Easy Setup, podemos escolher uma das opções disponíveis: Analog (S-Video), Analog Composite e FireWire. Para capturar e trabalhar com material original em DV, por exemplo, a escolha deve recair sobre a opção Matrox RTMac NTSC FireWire.

Tempo real sim, mas não pelo FireWire

É, galera, não se pode ter tudo. Na prática, o que a RTMac faz mesmo é um *preview* de alta qualidade da edição em DV pela saida NTSC da *breakout box*. Se, a qualquer momento, você quiser ver o resultado final das transições e outras operações suportadas na placa pela saída FireWire, terá que proceder ao *render*. Mas isso não tira o brilho do produto; primeiro porque o tempo real é mais importante na fase em que ainda estamos experimentando os efeitos; e depois porque, com o trabalho encerrado, se for o caso de dar saída em DV, o *render* pode ser feito, na maior parte dos casos, no tempo de um café ou um pequeno lanche. O que importa é que o processo de criação fica mais dinâmico com a resposta em tempo real da saída para o monitor NTSC.

Por outro lado, sabe-se que a Matrox lançou a placa RT-2500 para a plataforma PC, que oferece tempo real também pela porta FireWire, e que o recurso pode ser estendido para a RT-2000 com uma atualização de software. Portanto, há uma esperança de que a RT-Mac também venha a herdar a mesma facilidade.

O que a RTMac faz (e o que ela não faz)

Observei que a performance do *playback* dos clipes no Viewer e da edição no Canvas melhora muito com a placa, sumindo uma certa instabilidade que normalmente ocorria mesmo sem prejudicar o resultado da saída Firewire. Mas vamos ao que interessa, que é o que a RTMac faz para valer em tempo real:

• Trabalhos com até três camadas simultâneas (duas camadas de vídeo e uma de gráfico, ou duas camadas de gráfico e uma de vídeo).
• Transições (apenas as pré-programadas para o hardware da RTMac) entre duas camadas de vídeo DV.
• Um Motion Effect (exceto Motion Blur) em uma camada de vídeo ou de gráfico.
• Controle de opacidade em mais de uma camada de vídeo ou de gráfico simultâneas.
• Títulos e gráficos em *alpha key*.

Entre as transições em tempo real incluídas até o momento estão o Cross-dissolve (fusão), todas os tipos de Iris e Slides, e cinco dos 14 tipos de Wipe. As transições de Iris e Wipe utilizam um sistema de *proxy* em tempo real, ou seja, ajustes de transição fora dos padrões para os quais a placa foi programada (Edge Wipes com ângulo de 90, 180, 270 e 370 por exemplo), exibem uma aproximação do efeito dentro dos padrões aceitos, e só o *render* garante o resultado exato desejado.

Diferentemente da barra verde acima dos clipes nos trechos de operações em tempo real, toda a vez que aplicamos uma transição tipo *proxy* vemos uma barra amarela sobre o trecho do efeito. Quando excedemos os recursos da placa, perdendo o tempo real, surge a fatídica barra vermelha indicando a necessidade do *render* para poder ver qualquer coisa na tela.

Não adianta nem tentar usar simultaneamente mais de uma transição e um Motion Effect, qualquer Motion Effect com Motion Blur, qualquer Motion Effect com uma transição de Wipe ou Iris, nem Drop Shadow com transições Slide. Também não dá para criar transições com clipes que tenham um Motion Effect e allterações de opacidade ou *alpha key* aplicados ao mesmo tempo.

O número de gráficos em tempo real numa mesma sequência depende da quantidade de memória alocada para a RT Still Cache RAM no painel de preferências do FCP. O padrão é de 50 MB. Com exceção do Noise e o Particle Noise, todos os outros geradores de gráficos não precisam de *render*. Desses, o único que faz transições em tempo real, inclusive com um clipe de vídeo, é o Matte.

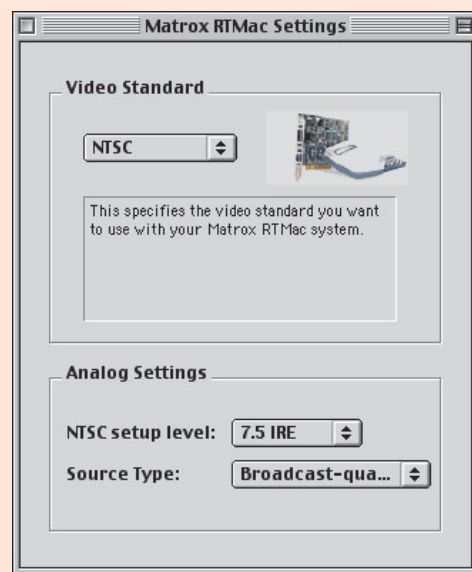
> **Matrox RTMac**
> Matrox Electronic Systems:
> www.matrox.com/video
> **Preço:** US$ 1.780
> **Videomart:** 21-2421-1300

Os novos geradores de texto animado do FCP 2.0 – Scroll e Crawl – não se beneficiam da RTMac. O mesmo ocorre com arquivos de gráficos importados com tamanhos diferentes de 720x480, ou com arquivos PSD que possuam mais de duas camadas. No caso de sequências com três clipes gráficos consecutivos, com menos de oito *frames* entre o final do primeiro e o começo do terceiro clipe, este último terá que ser “renderado”.

Hora da saída

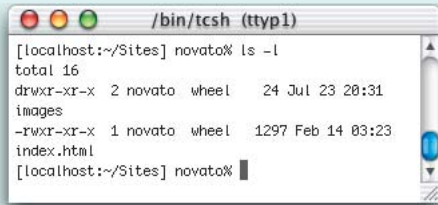
Se o objetivo for dar saída do projeto pela porta analógica, não há nada a fazer a não ser acionar o comando Print to Video ou Edit to Tape. Os efeitos vão rolar sem problemas. Mas, tal como foi dito antes, se a idéia for passar o resultado final para DV, não há outro jeito senão acionar o comando Render All (menu Sequence) antes de passar tudo para a fita. É bom também certificar-se de que o menu pop-up View During Recording Using do painel External Video da janela Audio/Video Settings está ajustado para Apple FireWire NTSC.

As opções de saída de vídeo da RTMac incluem a exibição das imagens em tela cheia pelo segundo monitor RGB

None
Desktop 2 (1152 x 870)
Matrox RTMac (720 x 480)
Apple FireWire NTSC (720 x 480)
Apple FireWire PAL (720 x 576)
Rendered Frames

A RTMac conta com um painel de controle para os ajustes de hardware mais básicos

Consegui dar saída de um trabalho de cerca de 10 minutos para uma VT Betacam SP sem nenhuma espécie de problema, usando tanto o Print to Video como o Edit to Tape. Mas, quando tentei sair para a câmera DV, experimentei raros mas insistentes *dropped frames* praticamente todas as vezes que usei o Edit to Tape e o Print to Video.

A solução definitiva foi botar a câmera para gravar manualmente e dar um *playback* normal na Timeline. Aí, tudo funcionou perfeitamente. Acredito que seja algum bug, mas não posso afastar a hipótese, embora remota, de alguma inconsistência no meu sistema que não deu tempo de identificar.

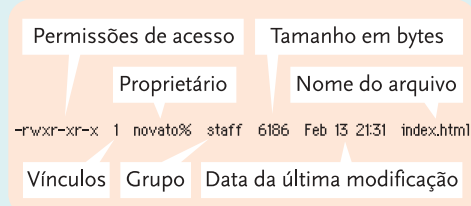
Existe um recurso interessante da placa para o *playback* dos projetos. A opção Desktop 2 do painel External Video deixa ver o material que está sendo reproduzido simultaneamente pela saída NTSC e pelo segundo monitor RGB em tela cheia com uma qualidade excelente, mas com um porém, sem o tempo real da placa. Não vi muita utilidade nisso, mas talvez possa descobrir com o tempo.

Conclusão

A RTMac não faz tudo que nós gostaríamos que ela fizesse como, por exemplo, correção de cor e efeitos 3D em tempo real, mas também nos oferece excelente qualidade de imagem e vários recursos extras além do tempo real dos efeitos. A possibilidade de misturar material DV e analógico me parece um dos maiores atrativos. Suponho que a parceria da Matrox com a Apple deve render melhorias via upgrade de driver ou firmware, garantindo alguma vantagem da RTMac sobre seus futuros concorrentes. No geral, acho que a placa apresenta uma boa relação custo-benefício, compensando o investimento para quem trabalha intensamente com DV no Final Cut Pro. M

JOÃO VELHO

Metendo a mão no Unix

Na Lição 1, mostramos como navegar pela linha de comando utilizando o comando ls. Também comentamos o ls -l, que fornece informações adicionais:

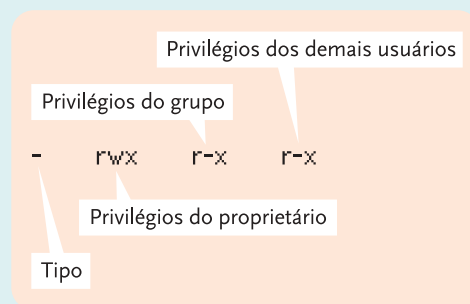
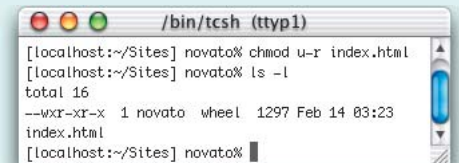
Ao dar o comando ls -l, você vai ver alguns códigos estranhos. É bom entender o que tudo isso significa para aproveitar melhor a linha de comando do OS X.
Nas informações apresentadas pelo ls -l temos as seguintes informações para cada arquivo e diretório:

•Permissões de acesso.
•Número de vínculos (outros arquivos que apontam para ele).
•Proprietário do arquivo.
•Grupo de usuários a que pertence o proprietário.
•Tamanho do arquivo.
•Data e hora da última modificação.
•Nome do arquivo.
O primeiro item em cada linha mostra os privilégios de acesso dos arquivos e diretórios. Esse item é chamado "*string* de permissão" ou "modo de permissão". Para entendermos melhor, vamos explicar como funcionam as permissões nos sistemas Unix.
O primeiro caractere indica o tipo do arquivo. Veja aqui o significado de cada um:

-	Arquivo
d	Diretório
b	Arquivo especial de tipo-bloco
c	Arquivo especial de tipo-caractere
l	Vínculo simbólico
p	Canal
s	Socket

As outras nove letras seguintes no *string* indicam quais tipos de acesso são permitidos para os diferentes usuários. São também separadas em três grupos de três, cada um representando o proprietário, o grupo a que pertence o proprietário e demais grupos e usuários.

r	acesso para leitura
w	acesso para gravação
x	acesso para execução

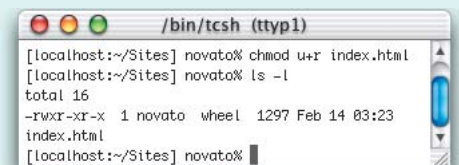
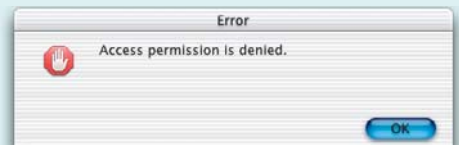
---	Nenhum acesso permitido
r--	Acesso para leitura
r-x	Acesso para leitura e execução
rw-	Acesso para leitura e gravação
rwx	Todos os acessos permitidos

Com essas informações já podemos chegar à conclusão de que, no arquivo index.html, cujo *string* é -rwxr-xr-x:
• O proprietário [rwx] possui permissão para leitura, gravação e execução.
• O grupo [r-x] possui permissão para leitura e execução.
• Os demais [r-x] possuem permissão para leitura e execução.

Observação: um diretório **sempre** possui permissões do tipo ---, r-x ou rwx. Sempre que um diretório indicar permissão de leitura para um grupo ou usuário, tambem indicará **obrigatoriamente** permissão para execução. Podemos assim dizer que, em diretórios, permissão de leitura e execução se combinam para indicar permissão de leitura.

Mudando as permissões

Agora que entendemos o que significam as permissões de acesso e como identificá-las, podemos prosseguir e descobrir como alterar essas permissões. Utilizamos o comando chmod, que significa *change mode* (alterar modo). Através desse comando podemos alterar as permissões de duas maneiras, utilizando uma notação simbólica com letras (mais frequente) ou uma notação numérica.

Pegue qualquer	*Pegue apenas um*	*Pegue algum*
u usuário	+ adicionar	r leitura
g grupo	- remover	w gravação
o outro	= definir	x execução
a todos		

Utilizaremos a notação simbólica nos nossos exemplos. Antes de alterar permissões, vamos ver o que existe no arquivo index.html, com o qual estamos trabalhando. Vá até o seu diretório Home/Sites e clique duas vezes sobre o arquivo. Ele deverá abrir no seu browser.
Agora vamos alterar as permissões dele, mas de forma fora do comum. Retiraremos a permissão de acesso a leitura do *proprietário* do arquivo – você. Isso nao é algo que deva ser feito normalmente, pois não há lógica em ter um arquivo e não ter acesso a ele! É apenas para que possamos em seguida fazer um teste. Utilizando os parâmetros do menu do chmod, digite este comando:

Perceba que, no *string* de permissão, temos agora [-wx] para o proprietário do arquivo. Vá novamente até o arquivo index.html e clique duas vezes nele para ver o que acontece: você obterá uma mensagem de acesso negado *(permission denied)*.

Podemos agora restaurar os privilégios originais do arquivo, dando novamente acesso de leitura para o proprietário.

Tente acessar novamente o arquivo, apenas para comprovar que está tudo como era antes. Pronto! Agora você já sabe como alterar as permissões de acesso a arquivos e diretórios.

Trocando de usuário

Podemos nos deparar com outro problema: um arquivo ou diretório tem como proprietário um usuário X, e precisamos fazer com que ele passe a ser de propriedade de um usuário Y. Como fazer isso?
Inicialmente, vamos descobrir a que grupo pertencemos, utilizando o comando id. Ele

Parte 3: como mexer nos privilégios de acesso

por Alberto Mendonça

nos informa que o usuário novato (você) pertence aos grupos staff, wheel e admin, e dessa forma descobrimos que podemos ter acesso a arquivos e diretórios desses grupos, dependendo dos privilégios de acesso liberados para o grupo em cada arquivo ou diretório.

```
[localhost:~/Sites] novato% id
uid=501(novato) gid=20(staff) groups=20(staff),
0 (wheel), 80(admin)
[localhost:~/Sites] novato%
```

Vamos dar uma olhada no diretório raiz do sistema, onde certamente temos arquivos de vários grupos. Utilize o comando ls -l:

```
[localhost:/] novato% ls -l
total 80432
-rwxrwxrwx    1 root    wheel   1413120 Jul 23 15:07 AppleShare PDS
drwxrwxr-x   13 root    admin       398 Jul  4 15:55 Applications
drwxrwxrwx  112 root    wheel      3764 Jul 19 17:50 Applications (Mac OS 9)
drwxr-xr-x    3 novato  wheel       264 Jun 22 17:49 Backup
drwxrwxrwx    2 root    wheel       264 Jul 20 16:46 Cleanup At Startup
-rwxrwxrwx    1 root    wheel   1413120 Jul 20 18:05 Desktop DB
-rwxrwxrwx    1 root    wheel   5521490 Jul 20 18:05 Desktop DF
drwxrwxrwx    2 root    staff       264 Jul 11 00:01 Desktop Folder
-rw-r--r--    1 novato  admin         0 Jul  5 14:59 Desktop Folder
drwxrwxr-x   13 root    admin       390 May  9 23:09 Developer
-rwxrwxrwx    1 root    wheel         0 Jul  4 15:47 Icon?
drwxrwxr-x   22 root    admin       704 Jul 19 18:10 Library
drwxr-xr-x    6 root    wheel       264 Apr 25 14:08 Network
-rwxrwxrwx    1 root    wheel    414208 Feb 24 14:31 Norton FS Data
-rwxrwxrwx    1 root    wheel       100 Feb 24 14:27 Norton FS Index
-rwxrwxrwx    1 root    wheel  13825792 Feb 22 19:29 Norton FS Volume
-rwxrwxrwx    1 root    wheel  13292032 Feb 23 17:06 Norton FS Volume 2
-rw-r--r--    1 novato  admin         0 Jul 23 12:53 Shutdown Check
drwxr-xr-x    3 root    wheel        58 Jun 19 16:51 System
drwxrwxrwx   53 root    wheel      1758 Jul 20 20:08 System Folder-Mac OS 9
drwxrwxrwx    3 novato  admin       264 Jul 23 15:14 Temporary Items
drwxrwxrwx    2 root    wheel       264 Feb  8 17:28 TheFindByContentFolder
drwxrwxrwx    4 root    wheel       264 Apr 11 13:39 TheVolumeSettingsFolder
drwxrwxrwx    3 root    wheel       264 Jul 23 13:40 Trash
drwxr-xr-x    4 root    wheel        92 May 11 17:42 Users
drwxrwxrwt    6 root    wheel       264 Jul 23 17:29 Volumes
drwxr-xr-x   33 root    wheel      1078 Jun 22 13:19 bin
lrwxrwxr-t    1 root    admin        13 Jul 23 15:14 cores -> private/cores
dr-xr-xr-x    2 root    wheel       512 Jul 23 15:09 dev
lrwxrwxr-t    1 root    admin        11 Jul 23 15:14 etc -> private/etc
lrwxrwxr-t    1 root    admin         9 Jul 23 15:14 mach -> /mach.sym
-r--r--r--    1 root    admin    652608 Jul 23 15:09 mach.sym
-rw-r--r--    1 root    wheel   4048192 Jun  9 15:44 mach_kernel
drwxr-xr-x    7 root    wheel       264 Jul 23 15:10 private
drwxr-xr-x   56 root    wheel      1860 Jun 22 13:19 sbin
lrwxrwxr-t    1 root    admin        11 Jul 23 15:14 tmp -> private/tmp
drwxr-xr-x   10 root    wheel       296 Jun 19 16:51 usr
lrwxrwxr-t    1 root    admin        11 Jul 23 15:14 var -> private/var
[localhost:/] novato%
```

Podemos ver que os arquivos nesse diretório podem pertencer a um mesmo usuário (root, no caso) e a diversos grupos de usuários (admin, staff, wheel). Coincidência ou não, são os mesmos grupos a que pertencemos. Agora basta identificar as permissões de acesso de cada um dos arquivos e diretórios, e isso você já é capaz de fazer.
Vamos voltar ao diretório ~/Sites:

```
[localhost:/] novato% cd ~/Sites
[localhost:~/Sites] novato% ls -l
total 16
drwxr-xr-x  2 novato  wheel    24 Jul 23 20:31
images
-rwxr-xr-x  1 novato  wheel   1297 Feb 14 03:23
index.html
[localhost:~/Sites] novato%
```

Mude o arquivo index.html do grupo staff para o grupo admin, ao qual você também pertence. Para isso, utiliza-se o comando chgrp.

```
[localhost:~/Sites] novato% ls -l
total 16
-rwxr-xr-x  1 novato  wheel  1297 Feb 14 03:23
index.html
[localhost:~/Sites] novato% chgrp admin index.html
[localhost:~/Sites] novato% ls -l
total 16
-rwxr-xr-x  1 novato  admin  1297 Feb 14 03:23
index.html
[localhost:~/Sites] novato%
```

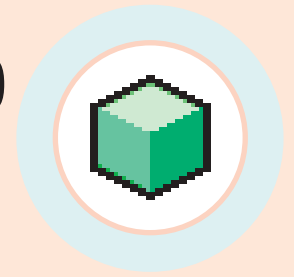
Veja que o arquivo continua sendo do usuário novato, mas mudou para o grupo admin.
Faça agora o caminho inverso para restaurar as permissões originais do arquivo.
Podemos fazer o mesmo para alterar o proprietário do arquivo ou diretório, em vez do grupo. Para isso, o Mac OS X exige que você esteja conectado como root. Utilize os comando su para mudar momentaneamente a sua identidade para root. (O root deverá estar previamente habilitado, conforme mostrado na Macmania 86.)

O comando usado para alterar o proprietário é o chown *(change owner)* – no exemplo, o próprio root, mas pode ser qualquer outro usuário da sua máquina.

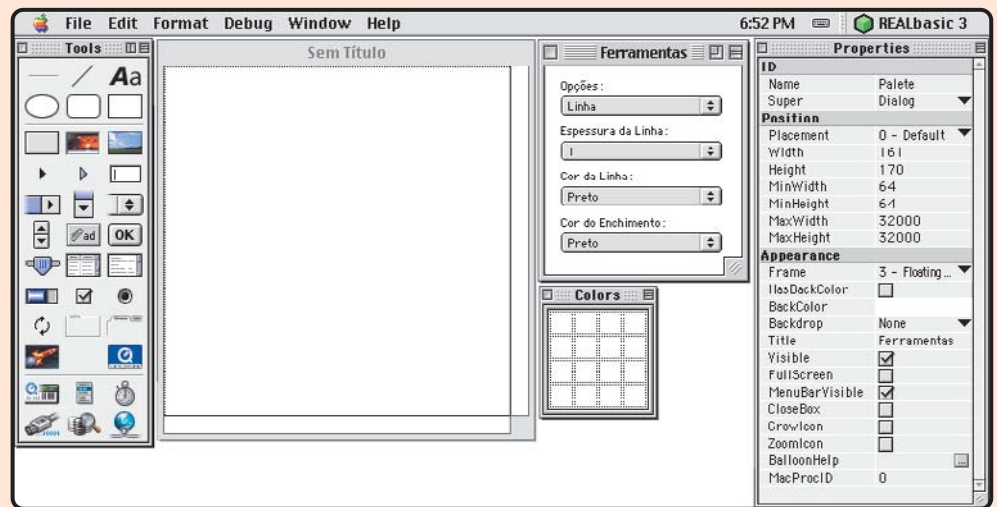
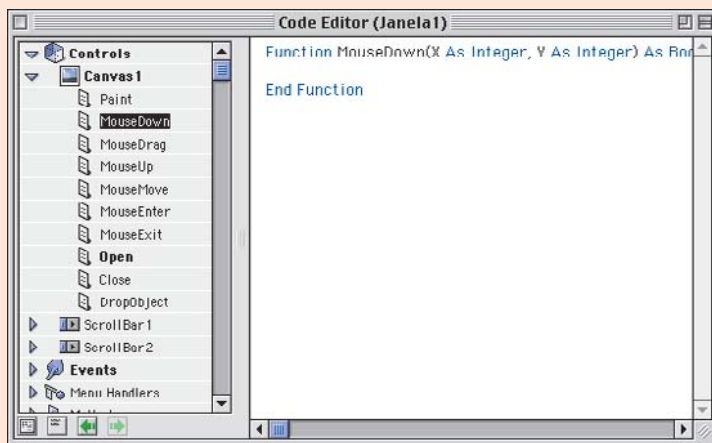
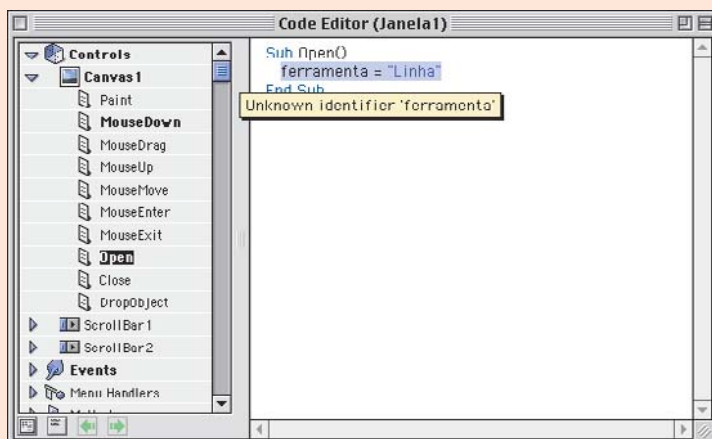
Lembre que o usuário para o qual você deseja alterar a propriedade do arquivo deve *existir* no seu sistema. Ou seja, deve ser um usuário que você já criou. Para criar usuários, abra o System Preferences, seção Users.

Antes de encerrar a sessão do Terminal, digite exit para deixar a identidade de root:
Para mais informações sobre os comandos que voce acabou de aprender, utilize o comando man seguido do nome do comando – man chmod, man chown e assim por diante. **M**

ALBERTO MENDONÇA
É desenvolvedor Mac.

Construa um programa de desenho

Curso de REALbasic 3, parte 5

por Gilbert Canaan

Na edição anterior, começamos a desenvolver com o REALbasic um programa de desenho bem simples. A primeira parte deste tutorial foi totalmente dedicada à interface. Agora, chegou o momento de digitarmos o código para fazer o aplicativo funcionar.
O volume de código que esse programa requer é muito grande; por isso, vamos dividir esta parte do tutorial em duas, assim ele não será tão doloroso e chato.

1 Abra o arquivo com o projeto do programa de desenho (o mesmo que foi criado na edição passada). Quando a janela abrir, dê um duplo-clique na Janela1 para abrir o Editor de Código. Agora, selecione o evento MouseDown do controle Canvas1. Vamos fazer um Case Select, processo no qual o programa saberá qual ferramenta foi selecionada pelo usuário quando ele clica na palete de ferramentas.

2 Digite o seguinte código no evento mouseDown:

```
Select case ferramenta
case "Linha"

case "Retângulo"

case "Oval"

end Select
```

Tente executar o programa. Ele não funcionará e aparecerá a mensagem "O identificador ferramenta é desconhecido." Isso acontece porque ainda não declaramos a variável ferramenta. Vamos fazer isso agora.

3 Selecione o menu Editar ▸ Nova Propriedade... e digite o código:

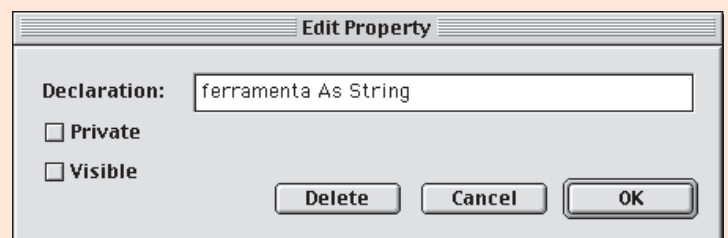
```
ferramenta As String
```

Edit Property

Declaration: ferramenta As String

☐ Private

☐ Visible

Delete | Cancel | OK

Isso vai fazer com que essa variável seja acessivel à Janela1 e também para a Palete de Ferramentas. (Se tiver alguma dúvida, sugiro pesquisar em livros de programação sobre a diferença entre uma variável local e uma variável global.) Se você executar o programa agora, ele funcionará.

4 Chegou a vez de mexermos na palete de Ferramentas, que será usada para o usuário escolher o que ele irá desenhar. Feche a Janela1 e escolha a Palete de Ferramentas. Abra o editor de código (um duplo clique na janela da palete) e digite no evento Change do PopupMenu:

```
If Me.Text = "Linha" then
  Janela1.ferramenta = "Linha"
elseif Me.Text = "Retângulo" then
  Janela1.ferramenta = "Retângulo"
elseif Me.Text = "Oval" then
  Janela1.ferramenta = "Oval"
end if
```

5 Vamos voltar à Janela1 e ao evento MouseDown. O código que digitaremos é o dos comandos para desenhar e deve ser aplicado entre as linhas já escritas na primeira parte deste tutorial. Digite o código:

```
 Select case ferramenta
  case "Linha"
    Me.Graphics.DrawLine 40, 40, 200, 200
  case "Retângulo"
    Me.Graphics.DrawRect 40, 40, 100, 100
  case "Oval"
    Me.Graphics.DrawOval 40, 40, 100, 100
  end Select
```

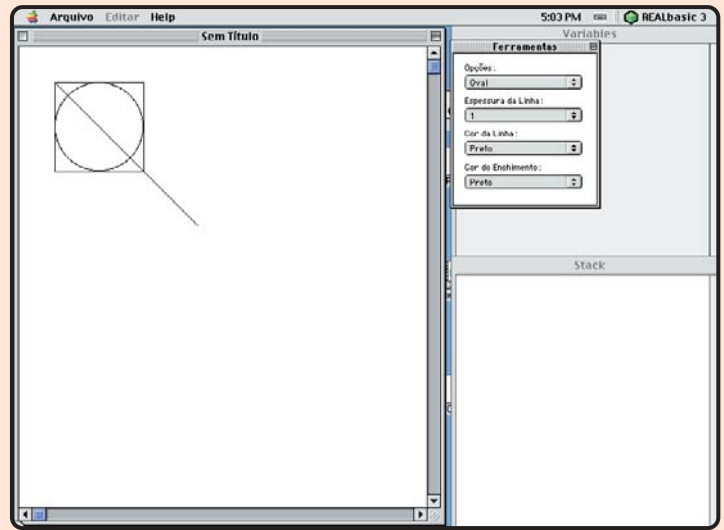
Execute o programa e clique na janela. Experimente as ferramentas Linha, Retângulo e Oval e veja elas funcionarem.

6 Vamos consertar dois pequenos problemas. Na primeira execução do programa, a ferramenta Linha não funciona como deveria. Isso acontece porque, na primeira vez que o programa é rodado, a variável "ferramenta", está vazia, ou seja, nenhuma ferramenta foi alocada à ela. Podemos consertar isso abrindo a Janela1 e colocando a String "Linha" dentro da variável ferramenta, pois Linha é a primeira ferramenta do menu popup. Digite o seguinte código no evento Open do controle Canvas1:

```
ferramenta = "Linha"
```

Experimente executar o programa agora e, sem clicar na palete de Ferramentas, clique na Janela1. A linha será desenhada.

7 Outro probleminha é uma questão estética e prática. Toda a vez que executamos o programa, a Palete de Ferramentas aparece no lado esquerdo, em cima da Janela principal. Isso é irritante, não concorda? Podemos resolver isso digitando as coordenadas da Palete de Ferramentas ao executarmos o programa. Abra o Editor de Código da Palete de Ferramentas e no evento Open digite:

```
Me.Left = Janela1.Width + 30
```

O código simplesmente verifica qual é a largura da janela principal e coloca a palete de Ferramenta 30 pixels à sua direita. Execute o programa e confira.

Legal. Acabamos com a segunda parte deste tutorial. Agora você já tem uma idéia de como é simples poder desenhar em uma janela. É claro que todos os comandos digitados aqui foram básicos. Mas na próxima etapa, incluiremos códigos mais poderosos que permitirão desenhar em qualquer parte da janela e fazer a rolagem na janela! Até lá! **M**

GILBERT CANAAN
É fundador da Canvicz Software e trabalha com Mac desde 1988.
Colaborou **Sérgio Miranda**

Kodak MC^3

Câmera transformer toca MP3, fotografa e filma

Pode parecer estranho, a princípio, mas acredite: aparelhos multifuncionais como a Kodak MC^3 são o futuro. Em um gadget pouco maior que um mouse, você tem uma câmera fotográfica, uma filmadora e um tocador de MP3. Tudo por um preço um pouco maior do que você pagaria por apenas um tocador de MP3. Claro que a qualidade das fotos e filmes não chegam perto das de equipamentos mais profissionais (que são bem mais caros), mas esse não é o objetivo da MC^3. Ela é a câmera da balada, da viagem para a praia que depois você vai uploadar no seu blog para a turma ver. Só diversão.

O que mais impressiona na MC^3 é a sua integração com o Mac OS. Basta plugar a câmera em uma das portas USB (pode ser até na do teclado) que ela monta o disquinho que está na câmera no seu Desktop, com ícone e tudo. Aí é só dar dois cliques e arrastar a pasta de imagens para o HD. Nada de softwares de upload confusos e lentos. Ripou um disco e quer colocar algumas faixas na MC^3? Selecione as faixas, dê um control-clique e escolha no menu contextual a opção "Copy to MC^3" e pronto. Além do cabo USB, a Kodak oferece um berçinho opcional bastante simpático. Outro acessório bacana é um cabo com três pinos RCA, com o qual você pode passar suas fotos e filmes em slideshow numa TV. Cool! Com resolução única de 640 x 480, as fotos obviamente não tem qualidade para impressão, mas quebram um bom galho para quem quer imagens para colocar na Web ou simplesmente guardar em algum canto do HD sem ocupar muito espaço. A MC^3 não tem flash, portanto convém estar em um ambiente bem iluminado para tirar boas fotos. A resposta do disparador é rápida, mas em compensação, a foto fica congelada na câmera por alguns segundos depois que você clica.

A resolução das fotos não é ideal para impressão; repare como fica o carro branco na imagem com 25% do tamanho em relação ao detalhe com 100%

Os videozinhos (320 x 240 pixels), até que impressionam e trazem a vantagem de já vir em formato nativo QuickTime. Como tem cara de câmera fotográfica, a MC^3 é perfeita como "câmera espiã". Pendure-a no pescoço e faça seus filmes inconspícua e sub-repticiamente. Um falantezinho mono na parte de trás reproduz o som da gravação, captado por um minúsculo mas poderoso microfone do lado da lente. Só faltou uma opção para gravar áudio.

A MC^3 vem com um cartãozinho CompactFlash de 16 MB, o que é pouco (veja quadro) para quem quer aproveitar das capacidades multimídia do aparelho. Com certeza vai ser preciso comprar um cartão extra (ou vários) para armazenar tudo o que você quer de música e ainda ter espaço para bater suas fotos e gravar seus vídeos. O problema é que esses cartões ainda estão caros. Um de 64 MB custa ao redor de R$ 400, mais da metade do preço da câmera.

Como tocador de MP3, a MC^3 peca por ter poucos ajustes de equalização (pop, rock, classical e jazz) e de exigir que as músicas a serem copiadas para o aparelho tenham nomes no estilo DOS (oito caracteres mais extensão .mp3). Os tags com nome da música e intérprete aparecem no visor, mas às vezes misteriosamente não aparecem, não descobri porque. O som com fones de ouvido é muito bom. Ela é também um pouco trambolhuda quando comparada com tocadores como o Rio ou o Nomad. Mas, peraí! Eles não tiram fotos!

O maior problema da MC^3 é que ela come muito rapidamente as três pilhas palito que utiliza. O sistema que avisa que sua bateria está no fim (uma luz verde piscando na sua cara, seguida pelo desligamento total do aparelho) é irritante.

A MC^3 impressiona pelo tanto que faz com tão pouco tamanho. Com certeza existem câmeras digitais mais poderosas e tocadores de MP3 menores e com mais funções. Mas quem está atrás de um aparelhinho apenas para se divertir, com um preço adequado, não vai se arrepender. M

Em uma MC^3 com cartão de 16MB você guarda:

- 80 fotos
- 13 minutos de MP3 a 160kbps
- 1:20 minuto de vídeo

KODAK MC^3

Kodak: www.kodak.com.br

Preço: R$ 750

Pró: Pelo preço de um tocador de MP3, você ainda leva uma câmera de vídeo/foto

Contra: Você vai gastar o dobro com cartões de memória e pilhas

Outlook 2001

Usuários de rede Exchange no Mac ficam em pé de igualdade com os de PC

Com um atraso de quase dois anos, chega o Outlook 2001 para Macintosh. O software não traz muitas novidades em relação à versão 2000 para Windows, mas nos permite ser clientes de uma rede com Exchange

Server, programa para organizar trabalhos em grupo que roda em servidores Windows.

Logo na instalação, você percebe que está numa plataforma mais amigável. Com um simples *drag and drop*, o software se instala em seu computador e se configura quase que automaticamente, com duas ou três perguntas. Após essa etapa, você verá um programa muito semelhante ao Entourage, com calendário, agenda de endereços, tarefas e, claro, email.

Marque reuniões com os colegas pecezistas

A grande diferença entre Outlook e Entourage está na colaboração entre usuários. O Outlook dá acesso a áreas criadas no MS Exchange para compartilhar informações. Além de sua agenda de compromissos/calendário, é possível acessar calendários comuns criados no servidor – como um cronograma de toda a equipe de tecnologia da sua empresa. Você pode ter acesso às horas livres das pessoas dessa equipe para marcar uma reunião. Cada membro recebe um aviso de reunião e eles podem aceitar ou não. A reunião passa a figurar somente no calendário do seu time, ou pode ser replicada no seu calendário pessoal. O Outlook avisa sobre a reunião, mesmo você estando fora do software (mas com ele ligado), por uma mensagem de sistema. Em um gerenciador de reuniões *(meetings)*, você sabe quem está vindo à reunião e quem não vem (porque não pode ou porque não leu o convite).

Na área de email, podem ser criadas pastas compartilhadas. Ao colocar uma mensagem nova ou *forward* dentro dessa pasta, as pessoas que você especificar terão acesso a ela. Outro ponto interessante é o recurso dar um track em sua mensagem enviada a algum membro de sua empresa. O software permite que você saiba se o usuário já leu, se apagou sem ler ou não leu. O software provê ainda sincronização *offline* (tudo que você fizer *offline* – escrever mensagens, apagar, copiar – será sincronizado com o servidor quando você se conectar). Sua lista de contatos também pode ser dividida em duas: pessoal (à qual só você tem acesso) e compartilhada. Esta permite que todos (ou parte) dos usuários de seu grupo tenham acesso a seus contatos. Ela ainda traz algumas funções interessantes, como o botão Map, para visualizar o mapa do endereço do seu contato (para o Brasil esta função não é tão boa).

O jeitão é bem parecido com o do Entourage

Saiba quem vem e quem não vem à sua reunião

E por último temos as tarefas, que podem ser compartilhadas entre equipes ou pessoas. Uma função interessante é a possibilidade de você abrir suas tarefas como *stickies* dentro do Outlook.

Basicamente, esta versão é a mesma que os usuários de Windows já tinham há algum tempo, mas está bem adaptada ao Mac. A instalação é mais fácil, você pode escolher "temas" para o seu Outlook e armazenar senhas no Keychain. M

LUIZ F. D. DIAS
Não escrevia para a Macmania há uns dois anos.

OUTLOOK 2001

Microsoft: www.micrisoft.com
Preço: Grátis

Pró: Gratuito
Contra: Precisa ter um servidor Windows para poder usá-lo

MÁRCIO NIGRO

Myst III: Exile

Qualquer pessoa que gosta de games estilo aventura/RPG sabe que Myst foi uma espécie the "Sgt. Pepper's" (daquela banda chamada The Beatles, sabe?) desse estilo de jogo de computador. Lançado em 1993, quando os drives de CD-ROM ainda eram novidade e placas de aceleração gráficas eram um sonho maluco, o game criado pelos irmãos Rand e Robin Miller (em Mac! Em HyperCard!) deixou todo mundo de queixo caído com seus gráficos estonteantes e uma interface incrivelmente simples e funcional. E o mais impressionante: você não morria nem lutava com ninguém. Aliás, você se encontrava totalmente sozinho na fantástica ilha de Myst e não tinha idéia do que estava acontecendo. Aos poucos ia descobrindo o enredo, à medida que solucionava os desafiadores quebra-cabeças e encontrava os livros D'ni que transportam para outras paisagens. O sucesso foi implacável e o jogo e a sua sequela, Riven, já venderam mais de dez milhões de cópias em todo o mundo. Oito anos mais tarde chega o terceiro "episódio": Myst III: Exile. Antes de botar a mão nos quatro CDs que compõem o jogo, porém, confesso que estava bastante cético em relação ao que veria pela frente. Isso porque, ao contrário de Myst e Riven, a terceira parte não foi concebida pelos irmãos Miller. Poucas pessoas sabem, mas a história por trás de Myst é muito complexa e imaginativa, tanto que foram lançados três romances de trezentas páginas nos quais é descrita a trajetória de Atrus, seu pai (Gehn), sua avó (Ti'Anna) e do povo D'ni, raça de homens subterrâneos que desenvolveram a arte de escrever hiperlivros *(linking books)* capazes de nos levar a outras eras. Por esses motivos, eu acreditava que Myst III era apenas um produto oportunista e marqueteiro. Não tinha idéia do quão enganado estava...

Terceiro episódio da saga é um retorno triunfal

Delírio para os olhos

Myst III: Exile é um trabalho primoroso e não deixa nada a desejar em relação aos outros dois. O espírito é o mesmo: aponte para onde quer ir e clique. Mas a vantagem é que agora o cenário é 3D e você pode girar a "cabeça" em 360º. O contraponto é que será realmente necessário olhar para todos os lados para resolver os quebra-cabeças. As paisagens são deslumbrantes, com alto grau de realismo nas texturas, iluminação e efeitos visuais. Graças ao uso da tecnologia de aceleração OpenGL, Exile produz efeitos climáticos como raios, água corrente e outras melhorias gráficas. E os programadores visuais tiveram muito cuidado com as cores. Cada uma das Eras tem uma tonalidade predominante para causar sensações oníricas, desoladoras e de mistério.

Jogar Exile é quase um passeio turístico. E para aumentar o nível de realismo e dinamismo, o jogador pode navegar pelo cenário enquanto as animações e filmes rolam. Você não é obrigado a ficar estático enquanto as coisas acontecem.

E o som? E o som? Que beleza! A introdução tem até trilha sonora à la Carmina Burana com orquestra, coral e tudo. O efeitos sonoros são muito realistas e mantêm a marca registrada dos dois primeiros jogos (alguns sons são os mesmos em todos). É gratificante ver como o som e a trilha sonora está melhorando muito no mundo dos games.

MYST III: EXILE

Quem faz: www.ubisoft.com
Brasoft: 11-3154-0344
www.brasoft.com.br
Preço: R$ 79

Quase só

Desta vez você não está sozinho; pelo menos não o tempo todo. Como sempre, o seu personagem é o aventureiro sem nome que caiu há oito anos da ilha de Myst e que depois ajudou Atrus a salvar a mulher Catherine. Agora ele vai a Tomahna, onde vive o casal, a chamado de Atrus, que quer mostrar seu último trabalho, Releeshahn, a Era que será a casa de seus ancestrais D'ni. Porém, ao encontrar Atrus, um homem estranho, interpretado pelo ator Brad Dourif (Alien – A Ressurreição e Estranho no Ninho), aparece e rouba Releeshahn, fugindo a partir de um hiperlivro. Seu trabalho será segui-lo e descobrir qual é a dele.

Assim, você acaba indo para a ilha de J'nanin, onde tenta seguir o vilão. Ao contrário de Myst e Riven, nos quais não se sabia bem por que realizar muitas das tarefas, em Exile você tem uma idéia mais ou menos clara de seu objetivo: recuperar Releeshahn.

Ao andar pelas diferentes Eras, os pedaços do diário do vilão aprecem aos poucos, deixando a trama mais evidente. Sirrus e Achenar, os filhos "travessos" de Atrus, destruíram o mundo onde nasceu o antagonista. Como não consegue encontrar a dupla dinâmica, o vilão decide se vingar do pai. Aparentemente, ele vem tramando dar o troco há anos, viajando entre as Eras, danificando ou mudando as coisas para testar e instigar Atrus. Por isso, mesmo estando sozinho, você tem a sensação de que o inimigo está por perto.

Dedução e lógica

Como acontecia nos jogos anteriores, os quebra-cabeças são exercícios desafiadores de dedução e lógica. Certamente, os menos pacientes vão acabar procurando dicas na Internet, mas não é necessário. É verdade que é preciso gastar um tempo lendo os textos do diário e do livro que você carrega, como já é a tradição da saga Myst.

Muitas das charadas parecem impossíveis de se resolver a princípio, mas as dicas e respostas estão muitas vezes embaixo do nariz. Basta ter calma e observar tudo atentamente. De qualquer maneira, em alguns casos, o método tentativa-e-erro funciona perfeitamente.

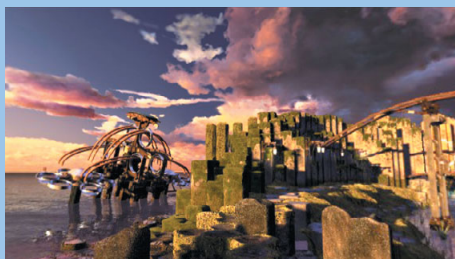
Os quebra-cabeças são muito bem sacados e estão perfeitamente integrados às suas respectivas Eras, sempre fazendo parte de um mecanismo maior e engenhoso. No final das contas, Exile tem dificuldades na medida certa e, felizmente, não é tão difícil quanto Riven, que exagerou na dose.

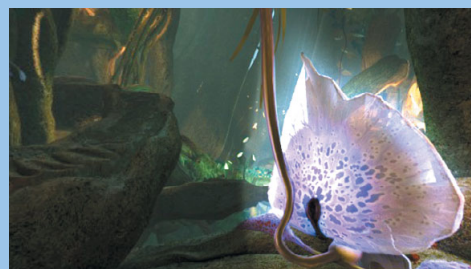
Para finalizar, o jogo rodou macio num G4 e num iMac 400 MHz, de modo que não há reclamações sobre o desempenho. Os únicos comentários negativos vão para o fato de o game zoar o desktop do Mac quando saímos dele, se a máquina estiver configurada para outra resolução que não 640 x 480, que é o modo utilizado para jogar (o ideal é mudar a resolução antes de jogar); e também para o bug que fecha o programa repentinamente depois dos créditos. Alguns usuários da placa Voodoo, da 3dfx, também relataram algumas instabilidades. A UbiSoft, que desenvolveu o produto, talvez já tenha disponibilizado em seu site um *patch* (remendo) para a versão Mac (no momento em que fechávamos esta edição só havia o update para Windows). Mais um detalhe: o jogo está sendo distribuído no Brasil pela Brasoft, que traduziu apenas a caixa e o manual, restando apenas o conforto das legendas em inglês.

E, por fim, minha reclamação mais relevante: o jogo durou menos de uma semana. Dá próxima vez, queremos um que dure meses... M

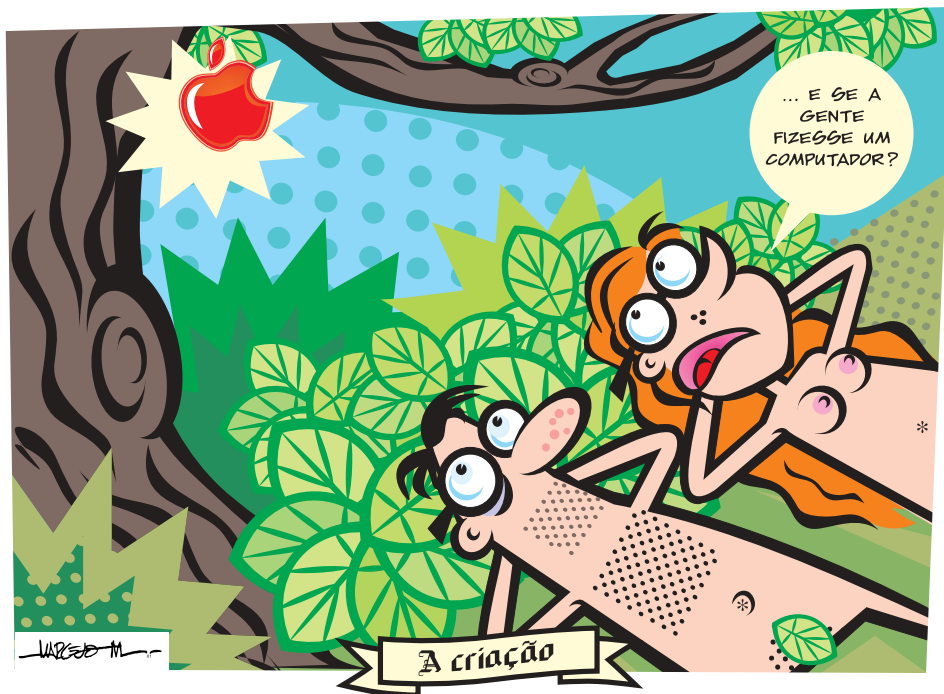
MÁRCIO NIGRO
Estudioso da raça D'ni, vive atualmente na ilha de Myst, onde é catador de papel.

Todos a bordo!

➔ Vamos embarcar no tour pelas Eras exuberantes e surpreendentes de Exile. Passinho à frente, por favor. A caixinha é opcional. Estamos passando por **J'nanin**, o centro nervoso de Exile e o quartel general de nosso vilão. Sem desvendar os mistérios dessa ilha, você não encontrará os livros que levam às outras Eras e ficará para sempre nesse lugar.

← Mas adiante, vemos **Amateria**, certamente a minha preferida. Com um clima nitidamente oriental e uma bela trilha sonora, a ilha é engenhosa e seus quebra-cabeças são simplesmente geniais. Nela encontra-se um desafio matemático bem avançado, mas que também pode ser resolvido pelo método empírico (que pode levar mais tempo).

➔ Chegamos agora a **Edanna**, uma estranha árvore no meio do oceano que abriga em seu interior um ecossistema exótico e criaturas incomuns. Diferente das outras eras, é a única que não tem dispositivos mecânicos e, para resolver os quebra-cabeças, é necessário trabalhar com as plantas e animais locais. Também é a Era mais fácil de se ficar desorientado, apesar de ser a menor, geograficamente falando.

← **Voltanic** completa nosso roteiro turístico. Sinta o clima desértico e desolador. O que escondem as construções industriais dessa Era? Pessoalmente, achei a mais fácil de desvendar, mas não a menos surpreendente.

Bem, nosso passeio termina aqui, pois senão vou acabar mostrando o final de Exile, que pode ter pelo menos cinco desfechos diferentes. E em dois deles, você morre.

Encontro com homens notáveis

No final de junho estive na MacHack, conferência anual de desenvolvedores em Detroit, nos EUA. Mais detalhes darei em outro artigo numa próxima edição; o que importa nesta página é o Keynote evento de abertura, que foi uma reunião histórica de membros da equipe original do Macintosh.
Nas fotos em www.jagshouse.com/machack2001.html vemos Randy Wigginton (um dos primeiros funcionários da Apple, autor do MacWrite), Donn Denman (autor do MacBasic e vários acessórios), Caroline Rose (autora do "Inside Macintosh"), Andy Hertzfeld (autor de grande parte da ROM), Bill Atkinson (autor do QuickDraw, MacPaint e, mais tarde, HyperCard), Jef Raskin (autor inicial do projeto e guru de interface), e Daniel Kottke (que montou os protótipos). Dois outros, Bud Tribble e Bruce Horn, tiveram problemas de última hora. Na platéia, Steve Wozniak, que falou na noite seguinte. Foram quase seis horas de histórias; cada um contou como chegou ao projeto, o que fazia, o que faz hoje.
Comentaram sobre Steve Jobs, sobre o Mac OS X e sobre o futuro da Apple.
Jef Raskin, que logo no começo foi afastado do projeto por Steve Jobs, é o único que falou com algum ressentimento daquela época. Suas idéias sobre o que é uma interface correta até hoje são pouco difundidas e bem radicais.
Todos os outros transmitiram que foi a melhor época da sua vida profissional, que trabalharam loucamente – e alegremente – em algo que consideravam ser o melhor. Quase todos usam o Mac até hoje, e (com exceção de Jef Raskin) pretendem usar o Mac OS X logo que amadureça. Todos disseram que foi um período singular das suas vidas, quando conseguiram mudar o curso da história da computação.
Sem querer desmerecer os outros, quem mais me impressionou foi Donn Denman, que é pouco conhecido no mundo Mac. Escreveu o Alarm Clock original – com aquele negocinho estranho virando para baixo para mostrar a data, o Note Pad, com a animação da folha virando, e o Calculator. Estranhamente, são os únicos produtos dele que chegaram ao mercado. O MacBasic, que deveria ter saído junto com o Mac 128 K em março de 1984, foi adquirido e cortado na última hora por exigência de Bill Gates, que ameaçou retirar a licença do Basic embutido na ROM dos Apple II e Apple III... na época os carros-chefe da Apple, do ponto de vista financeiro. A Microsoft publicou seu próprio Basic com mais de um ano de atraso, e era tecnicamente inferior ao MacBasic. (Coincidência ou não, essa ação da Microsoft – que na época era MUITO menor – marcou uma transição importante do mercado de software. Dali em diante eram empresas que faziam software, e não mais o próprio usuário).

> O MacBasic que deveria ter saído junto com o Mac original, foi cancelado por exigência de Bill Gates

Eu, como centenas de outros, obtive na época uma cópia beta do MacBasic e cheguei a fazer uma dúzia de programas. O software tinha problemas, mas grande potencial. Um livro sobre o MacBasic chegou a ser publicado e vendeu milhares de exemplares! A notícia do cancelamento foi lamentada por todos.
Donn Denman continuou na Apple por alguns anos, mas a grande maioria dos seus outros projetos teve fim similar – o único visto pelo público foi a versão inicial do AppleScript, onde sua contribuição foi pequena.
No final da conferência, pude conversar com Donn por algum tempo. Contei-lhe um pouco da história do Mac no Brasil. Longe de ser uma pessoa frustrada ou revoltada, é muito tranquilo e modesto. Hoje trabalha numa empresa chamada PowerTV, na área de acesso à Internet via televisão. Afastado por vários anos da comunidade Mac, ele ficou agradavelmente surpreso com o ambiente caloroso da conferência e disse que definitivamente vai voltar no ano que vem. Foi muito aplaudido quando de improviso colaborou com a elaboração de um "hack" no concurso tradicional, no final da convenção.
Como conferência de desenvolvedores, a MacHack é um microcosmo da verdadeira comunidade Mac. A WWDC em muitos aspectos é grande demais, impessoal e muitas vezes manchada pelo excesso de marketing. Na MacHack tivemos trezentas e poucas pessoas – muitos famosos e influentes, alguns até funcionários Apple, mas a maioria às próprias custas – e a nova geração: 50 jovens programadores entre 7 e 18 anos, que apresentaram coisas surpreendentes. Independente da idade ou da experiência, o entusiasmo é o mesmo, e o nível de cortesia e amizade é espantoso. Valeu a pena! M

RAINER BROCKERHOFF
Não estava presente ao nascimento do Mac, mas deu tchauzinho no berçário.